

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-251494

(43)Date of publication of application : 06.09.2002

(51)Int.Cl.

G06F 17/60

G06F 13/00

(21)Application number : 2001-323250

(71)Applicant : VICTOR CO OF JAPAN LTD

(22)Date of filing : 22.10.2001

(72)Inventor : YAMAGA YOKO

(30)Priority

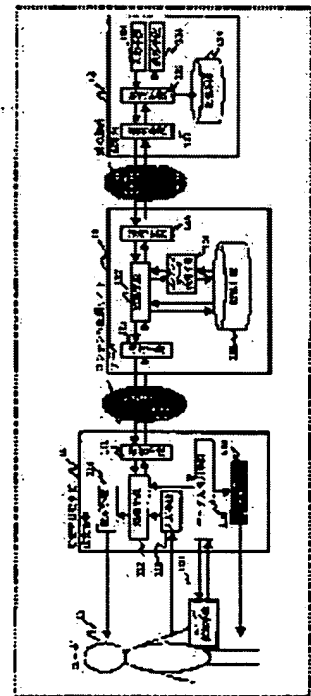
Priority number : 2000386541 Priority date : 20.12.2000 Priority country : JP

(54) SYSTEM FOR DISTRIBUTING DIGITAL CONTENTS DATA

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To enable users to purchase contents data without care of time necessary to download and memory capacity of users' mobile terminals.

SOLUTION: An order terminal 11 determines whether it downloads digital contents data immediately or later based on free space of a memory means 101 that is provided for a user 10 to keep his/her selection and/or for the order terminal 11 to store digital contents data. Subsequently, a server 12 distributes digital contents data according to the determination.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

30.03.2004

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than
the examiner's decision of rejection or
application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-251494

(P2002-251494A)

(43) 公開日 平成14年9月6日 (2002.9.6)

| (51) Int.Cl. ⁷ | 識別記号 | F I | テーマコード (参考) |
|-------------------------------|-------|---------------|-------------|
| G 0 6 F 17/60 | 1 4 2 | G 0 6 F 17/60 | 1 4 2 |
| | 3 0 2 | | 3 0 2 E |
| | 3 1 0 | | 3 1 0 C |
| | 3 1 8 | | 3 1 8 Z |
| 13/00 | 5 2 0 | 13/00 | 5 2 0 F |
| 審査請求 未請求 請求項の数10 O L (全 26 頁) | | | |

(21) 出願番号 特願2001-323250 (P2001-323250)

(22) 出願日 平成13年10月22日 (2001. 10. 22)

(31) 優先権主張番号 特願2000-386541 (P2000-386541)

(32) 優先日 平成12年12月20日 (2000. 12. 20)

(33) 優先権主張国 日本 (J P)

(71) 出願人 000004329

日本ビクター株式会社

神奈川県横浜市神奈川区守屋町3丁目12番地

(72) 発明者 山賀 洋子

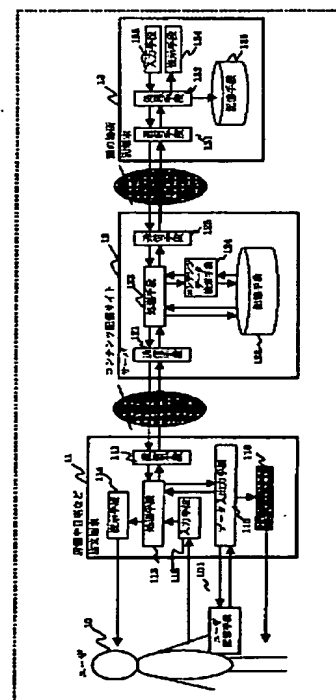
神奈川県横浜市神奈川区守屋町3丁目12番地 日本ビクター株式会社内

(54) 【発明の名称】 デジタルコンテンツデータ配信システム

(57) 【要約】

【課題】 ユーザの持つ携帯端末などでデジタルコンテンツデータをダウンロードする場合、デジタルコンテンツデータのダウンロードに要する時間や携帯端末の記憶容量を気にすることなく、デジタルコンテンツデータを購入することができる。

【解決手段】 注文端末11は、ユーザ10の選択、及び/又は、注文端末11がデジタルコンテンツデータを記憶するために有する記憶手段101の空き容量に応じて、デジタルコンテンツデータのダウンロードを今すぐ行うか、デジタルコンテンツデータのダウンロードを後で行うかを決定し、サーバ12は決定内容に応じてデジタルコンテンツデータの配信を行う。



【特許請求の範囲】

【請求項1】ユーザが所望するデジタルコンテンツデータの発注、及び、前記デジタルコンテンツデータをダウンロードすることができる注文端末と、前記注文端末からの注文内容を受信し、前記デジタルコンテンツデータを配信するサーバとを有するデジタルコンテンツデータ配信システムであって、

前記注文端末は、前記ユーザの選択、及び／又は、前記ユーザが有する前記デジタルコンテンツデータを記憶するための記憶手段の空き容量に応じて、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザが発注した時点で行うか、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザの発注以降に行うかを決定し、前記サーバは前記決定内容に応じて前記デジタルコンテンツデータの配信を行うことを特徴とするデジタルコンテンツデータ配信システム。

【請求項2】前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザが発注した時点で行うときには前記注文端末にて行い、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザの発注以降に行うときには前記注文端末又は前記注文端末とは別の別端末で行うことを特徴とする請求項1に記載のデジタルコンテンツデータ配信システム。

【請求項3】前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザが発注した時点で行う場合、前記ユーザが有する前記デジタルコンテンツデータを記憶するための記憶手段の空き容量が不足しているとき、前記記憶手段に既に記憶されているデータを前記サーバの記憶手段に移すことで、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードを可能とする請求項1または請求項2いずれかに記載のデジタルコンテンツデータ配信システム。

【請求項4】前記サーバは、前記注文端末がダウンロードするデジタルコンテンツデータのフォーマットを複数種類持っており、前記注文端末で再生可能なフォーマットのみ前記注文端末に一覧表示させることを特徴とする請求項1又は請求項3いずれかに記載のデジタルコンテンツデータ配信システム。

【請求項5】ユーザが前記注文端末に前記デジタルコンテンツデータを再生するプレーヤの名称を入力することにより、前記ダウンロードするデジタルコンテンツデータのフォーマットを決定することを特徴とする請求項1乃至請求項4いずれかに記載のデジタルコンテンツデータ配信システム。

【請求項6】前記サーバは前記デジタルコンテンツデータを配信する送信手段を備えており、前記サーバとネットワークにより接続され、前記送信手段によって配信されるデジタルコンテンツデータを受信する別サーバと、前記別サーバから前記デジタルコンテンツデータをダウンロードする端末とを有し、

前記別サーバは前記サーバから配信されるデジタルコンテンツデータを受信する受信手段と、前記受信手段によって受信したデジタルコンテンツデータを記憶する第二の記憶手段と、前記端末へ前記デジタルコンテンツデータを送信する送信手段とを備え、

前記端末は前記別サーバから送信される前記デジタルコンテンツデータを受信する受信手段と、前記ダウンロードしたデジタルコンテンツデータを記憶する記憶手段とを備えることを特徴とする請求項1乃至請求項5いずれか1項に記載のデジタルコンテンツデータ配信システム。

【請求項7】前記サーバは前記ユーザに関するユーザデータを配信する送信手段を備えており、前記サーバとネットワークにより接続され、前記送信手段によって配信されるユーザデータを受信する別サーバと、

前記別サーバから前記ユーザデータをダウンロードする端末とを有し、

前記別サーバは前記サーバから配信されるユーザデータを受信する受信手段と、前記受信手段によって受信したユーザデータを記憶する第二の記憶手段と、前記端末へ前記ユーザデータを送信する送信手段とを備え、前記端末は前記別サーバから送信される前記ユーザデータを受信する受信手段と、前記ダウンロードしたユーザデータを記憶する記憶手段とを備えることを特徴とする請求項1乃至請求項6いずれか1項に記載のデジタルコンテンツデータ配信システム。

【請求項8】前記サーバは、前記注文端末から前記サーバへと注文された前記デジタルコンテンツデータを記録した媒体及び／又は前記デジタルコンテンツデータに関連する物品の配送先を指示する処理手段を備え、

前記サーバとネットワークによって接続され、前記発注された媒体及び／又は物品の受注を行う受注手段と、前記媒体及び／又は物品の在庫状況や納期を管理し前記受注手段に通知する在庫管理手段と、前記媒体／又は物品を前記処理手段によって指定された配送先に配送する配送手段とを有する配送サーバを有することを特徴とする請求項1乃至請求項7いずれか1項に記載のデジタルコンテンツデータ配信システム。

【請求項9】ユーザが所望するデジタルコンテンツデータの発注、及び、前記デジタルコンテンツデータをダウンロードすることができる注文端末と、前記注文端末からの注文内容を受信し、前記デジタルコンテンツデータを配信するサーバとを有するデジタルコンテンツデータ配信システムであって、

前記サーバは、一つのデジタルコンテンツデータに対して圧縮率及び／又はフォーマットが異なるN個（Nは2以上の整数）のデジタルコンテンツデータを記憶可能な記憶手段と、前記注文端末から前記デジタルコンテンツデータの注文

を受ける受注手段と、
前記注文の内容に応じて前記N個のデジタルコンテンツデータを前記記憶手段から取り出し、前記N個のデジタルコンテンツデータのセットを作成するか、或いは前記注文の内容に応じて既にセットとなって前記記憶手段に記憶されているN個のデジタルコンテンツデータのセットを取り出すデータ取り出し手段と、
前記注文端末から注文された前記デジタルコンテンツデータのセットの受け取り先を指定する受け取り先指定手段と、
前記注文された前記デジタルコンテンツデータのセットの受け取り方法を指定する受け取り方法指定手段と、
前記受け取り方法指定手段によって前記デジタルコンテンツデータのセットをデータ配信にて受け取ると決定したとき、前記N個のデジタルコンテンツデータから一つ又は複数のコンテンツデータを前記受け取り先指定手段によって決定された前記注文端末又は前記注文端末とは異なる端末に配信する送信手段と、
前記受け取り方法指定手段によって前記デジタルコンテンツデータを媒体に記録して受け取ると決定したとき、前記配信サーバにその媒体の注文を要求する発注手段とを有し、
前記注文端末は、前記サーバにネットワークを介して前記デジタルコンテンツデータの注文を行う注文手段と、前記デジタルコンテンツデータの配信を受ける受信手段とを有し、
前記サーバとネットワークを介して接続されており、前記サーバからの注文を受ける通信手段と、前記媒体の注文を受けたときに在庫及び／又は納期を通知する物品受注手段と、前記媒体の在庫及び／又は納期を管理する在庫管理手段と、前記物品受注手段によって指定された場所へ前記指定された物品の配送を行う配送手段とを有する配送サーバを備える配送センターと、
前記サーバとネットワークを介して接続されており、前記サーバから前記デジタルコンテンツデータの配信を受ける受信手段を有する前記注文端末とは異なる端末と、を有するデジタルコンテンツデータ配信システム。
【請求項10】前記サーバは、前記デジタルコンテンツデータを再生するための再生手段の名称、及びこの再生手段にて再生可能なデータフォーマットを記録したプレーヤデータベースを記憶する記憶手段と、
前記再生手段の名称を元に前記プレーヤデータベースから前記再生手段で再生可能なデジタルコンテンツデータのフォーマットを検索するデータフォーマット検索手段と、
前記データフォーマット検索手段にて検索されたフォーマットの情報を前記注文端末又は前記注文端末とは異なる端末に送信する通信手段とを有し、
前記注文端末又は前記注文端末とは異なる端末では、前記デジタルコンテンツデータを再生する再生手段の名称

を入力する入力手段と、
前記再生手段の名称を前記サーバに送り、前記サーバから送られてきた前記再生手段に対応したフォーマットの情報を受信する通信手段と、
前記フォーマットの情報を表示する表示手段とを有することを特徴とする請求項9に記載のデジタルコンテンツデータ配信システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、音楽や映像などのデジタルコンテンツデータを配信するデジタルコンテンツデータ配信システムに関し、特に、ユーザが携帯端末などの注文を行う端末を操作することによって、その場でコンテンツデータの配信を受けるか、コンテンツデータの入手権利（ライセンス）のみを受取り、後にコンテンツデータの配信を受けるかを選択することができるコンテンツデータ配信システムに関する。

【0002】

【従来の技術】近年、衛星回線やCATV、通常の電話回線、携帯電話などの無線通信など、様々な通信手段によって提供されるネットワーク手段を利用して音楽や映像などのデジタルコンテンツデータを配信するサービスや、デジタルコンテンツデータが記録されたCDやDVDなどの情報記録媒体を前述したネットワーク手段を介してユーザが注文し、これを宅配便などの業者が配送するサービスの需要が増えている。

【0003】従来、ユーザがデジタルコンテンツデータの入手を所望した場合、レコード店やコンビニエンスストアなどの店舗にて直接デジタルコンテンツデータが記録された情報記録媒体を購入していた。

【0004】しかしながら、近年、上述した店舗に設置してある専用端末や、ユーザが所有している端末を使用してデジタルコンテンツデータを配信するサービスを行っているサイトにアクセスし、このサイトから提示されたデジタルコンテンツデータの中から所望のコンテンツの検索・選択等の操作を行って所望のデジタルコンテンツデータの購入手続きを行い、その場でユーザが所有する端末にデジタルコンテンツデータをダウンロードしたり、その場で情報記録媒体への記録を行ってそれをユーザが受け取ったりしていた。

【0005】ところで、デジタルコンテンツデータには様々なフォーマットがあり、デジタルコンテンツデータを再生するためのプレーヤにも再生可能なフォーマットが決まっている。世の中に出回っているデジタルコンテンツデータのフォーマットとして、例えば音楽配信の場合には、MP3、ATRAC、AAC、ASFなどがある。また、デジタルデータを記録する情報記録媒体としてもCD、DVD、ビデオテープなどがある。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上述し

た従来技術によれば、異なるフォーマットのデータをユーザが複数所望する場合、異なるフォーマットのデジタルコンテンツデータをそれぞれダウンロードしたり、複数の情報記録媒体を購入したりしなければならず、非常に面倒であった。また、ユーザはデジタルコンテンツデータをダウンロードする一方で、そのデジタルコンテンツデータの記録された情報記録媒体を欲しいを思った場合には、それぞれ別途購入するか、デジタルコンテンツデータが記録された情報記録媒体からデータを読み取り、異なるデータ形式に変換する必要がある、非常に面倒であった。しかも、情報記録媒体からデジタルコンテンツデータを読取って異なるデータ形式に変換可能とした場合、デジタルコンテンツデータの不正コピーを防止することができないという問題があった。

【0007】また、ユーザがデジタルコンテンツデータを受け取る場合、ユーザがデジタルコンテンツデータをダウンロードするのに十分な記憶容量を持つメモリやCD-R、DVD-R等の情報記録媒体を持っていなかった場合や、十分な記録容量を持つ情報記録媒体を持っていてもデジタルコンテンツデータのダウンロードするための時間を持たない場合には、その場でデジタルコンテンツデータをダウンロードすることができない。この問題を解決するためには、デジタルコンテンツデータを圧縮してデータ容量を減らすことが考えられるが、デジタルコンテンツデータの品質が劣化してしまうので、ユーザが購入をためらってしまうことが考えられる。そして、このような理由によりユーザがコンテンツデータを購入する機会が減ってしまう。

【0008】更に、デジタルコンテンツデータのダウンロードを情報記録媒体の記憶容量やダウンロード時間などを気にせずに行うために、自宅に設置されている端末を使用してデジタルコンテンツデータのダウンロードを行うことが考えられるが、目的のデジタルコンテンツデータを再度検索したり、購入手続きをする必要があるため、ユーザの購買意欲を減退させてしまう場合があった。また、デジタルコンテンツデータを配信する端末がレコード店やコンビニエンスストアなどの店舗に設置されている場合、前述した店舗でデモを流すことでユーザの購買意欲をかきたてることができるが、その場でデジタルコンテンツデータの販売を行うためにはユーザに大容量の情報記録媒体を携帯させてダウンロードの時間を取らせたり、その場でデジタルコンテンツデータが予め記録された情報記録媒体を購入させたりする必要がある、前者の場合にはユーザに余計な手間を取らせる必要がある、後者の場合にはデモを流す店舗に確実にデジタルコンテンツデータを記録した情報記録媒体の在庫をおかなければならないという問題があった。

【0009】

【課題を解決するための手段】上述した課題を解決するために、ユーザが所望するデジタルコンテンツデータの

発注、及び、前記デジタルコンテンツデータをダウンロードすることができる注文端末と、前記注文端末からの注文内容を受信し、前記デジタルコンテンツデータを配信するサーバとを有するデジタルコンテンツデータ配信システムであって、前記注文端末は、前記ユーザの選択、及び／又は、前記ユーザが有する前記デジタルコンテンツデータを記憶するための記憶手段の空き容量に応じて、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザが発注した時点で行うか、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザの発注以降に行うかを決定し、前記サーバは前記決定内容に応じて前記デジタルコンテンツデータの配信を行うことを特徴とするデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【0010】また、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザが発注した時点で行うときには前記注文端末にて行い、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザの発注以降に行うときには前記注文端末又は前記注文端末とは別の別端末で行うことを特徴とする請求項1に記載のデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【0011】更に、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードをユーザが発注した時点で行う場合、前記ユーザが有する前記デジタルコンテンツデータを記憶するための記憶手段の空き容量が不足しているとき、前記記憶手段に既に記憶されているデータを前記サーバの記憶手段に移すことで、前記デジタルコンテンツデータのダウンロードを可能とする請求項1または請求項2いずれかに記載のデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【0012】また、前記サーバは、前記注文端末がダウンロードするデジタルコンテンツデータのフォーマットを複数種類持っており、前記注文端末で再生可能なフォーマットのみ前記注文端末に一覧表示させることを特徴とする請求項1又は請求項3いずれかに記載のデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【0013】更に、ユーザが前記注文端末に前記デジタルコンテンツデータを再生するプレーヤの名称を入力することにより、前記ダウンロードするデジタルコンテンツデータのフォーマットを決定することを特徴とする請求項1乃至請求項4いずれかに記載のデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【0014】また、前記サーバは前記デジタルコンテンツデータを配信する送信手段を備えており、前記サーバとネットワークにより接続され、前記送信手段によって配信されるデジタルコンテンツデータを受信する別サーバと、前記別サーバから前記デジタルコンテンツデータをダウンロードする端末とを有し、前記別サーバは前記サーバから配信されるデジタルコンテンツデータを受信する受信手段と、前記受信手段によって受信したデジタルコンテンツデータを記憶する第二の記憶手段と、前記

端末へ前記デジタルコンテンツデータを送信する送信手段とを備え、前記端末は前記別サーバから送信される前記デジタルコンテンツデータを受信する受信手段と、前記ダウンロードしたデジタルコンテンツデータを記憶する記憶手段とを備えることを特徴とする請求項1乃至請求項5いずれか1項に記載のデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【0015】更に、前記サーバは前記ユーザに関するユーザデータを配信する送信手段を備えており、前記サーバとネットワークにより接続され、前記送信手段によって配信されるユーザデータを受信する別サーバと、前記別サーバから前記ユーザデータをダウンロードする端末とを有し、前記別サーバは前記サーバから配信されるユーザデータを受信する受信手段と、前記受信手段によって受信したユーザデータを記憶する第二の記憶手段と、前記端末へ前記ユーザデータを送信する送信手段とを備え、前記端末は前記別サーバから送信される前記ユーザデータを受信する受信手段と、前記ダウンロードしたユーザデータを記憶する記憶手段とを備えることを特徴とする請求項1乃至請求項6いずれか1項に記載のデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【0016】また更に、前記サーバは、前記注文端末から前記サーバへと注文された前記デジタルコンテンツデータを記録した媒体及び／又は前記デジタルコンテンツデータに関連する物品の配送先を指示する処理手段を備え、前記サーバとネットワークによって接続され、前記発注された媒体及び／又は物品の受注を行う受注手段と、前記媒体及び／又は物品の在庫状況や納期を管理し前記受注手段に通知する在庫管理手段と、前記媒体／又は物品を前記処理手段によって指定された配送先に配送する配送手段とを有する配送サーバを有することを特徴とする請求項1乃至請求項7いずれか1項に記載のデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【0017】更にまた、ユーザが所望するデジタルコンテンツデータの発注、及び、前記デジタルコンテンツデータをダウンロードすることができる注文端末と、前記注文端末からの注文内容を受信し、前記デジタルコンテンツデータを配信するサーバとを有するデジタルコンテンツデータ配信システムであって、前記サーバは、一つのデジタルコンテンツデータに対して圧縮率及び／又はフォーマットが異なるN個（Nは2以上の整数）のデジタルコンテンツデータを記憶可能な記憶手段と、前記注文端末から前記デジタルコンテンツデータの注文を受ける受注手段と、前記注文の内容に応じて前記N個のデジタルコンテンツデータを前記記憶手段から取り出し、前記N個のデジタルコンテンツデータのセットを作成するか、或いは前記注文の内容に応じて既にセットとなって前記記憶手段に記憶されているN個のデジタルコンテンツデータのセットを取り出すデータ取り出し手段と、前記注文端末から注文された前記デジタルコンテンツデー

タのセットの受け取り先を指定する受け取り先指定手段と、前記注文された前記デジタルコンテンツデータのセットの受け取り方法を指定する受け取り方法指定手段と、前記受け取り方法指定手段によって前記デジタルコンテンツデータのセットをデータ配信にて受け取ると決定したとき、前記N個のデジタルコンテンツデータから一つ又は複数のコンテンツデータを前記受け取り先指定手段によって決定された前記注文端末又は前記注文端末とは異なる端末に配信する送信手段と、前記受け取り方法指定手段によって前記デジタルコンテンツデータを媒体に記録して受け取ると決定したとき、前記配信サーバにその媒体の注文を要求する発注手段とを有し、前記注文端末は、前記サーバにネットワークを介して前記デジタルコンテンツデータの注文を行う注文手段と、前記デジタルコンテンツデータの配信を受ける受信手段とを有し、前記サーバとネットワークを介して接続されており、前記サーバからの注文を受ける通信手段と、前記媒体の注文を受けたときに在庫及び／又は納期を通知する物品受注手段と、前記媒体の在庫及び／又は納期を管理する在庫管理手段と、前記物品受注手段によって指定された場所へ前記指定された物品の配送を行う配送手段とを有する配送サーバを備える配送センターと、前記サーバとネットワークを介して接続されており、前記サーバから前記デジタルコンテンツデータの配信を受ける受信手段を有する前記注文端末とは異なる端末とを有するデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【0018】また、前記サーバは、前記デジタルコンテンツデータを再生するための再生手段の名称、及びこの再生手段にて再生可能なデータフォーマットを記録したプレーヤデータベースを記憶する記憶手段と、前記再生手段の名称を元に前記プレーヤデータベースから前記再生手段で再生可能なデジタルコンテンツデータのフォーマットを検索するデータフォーマット検索手段と、前記データフォーマット検索手段にて検索されたフォーマットの情報を前記注文端末又は前記注文端末とは異なる端末に送信する通信手段とを有し、前記注文端末又は前記注文端末とは異なる端末では、前記デジタルコンテンツデータを再生する再生手段の名称を入力する入力手段と、前記再生手段の名称を前記サーバに送り、前記サーバから送られてきた前記再生手段に対応したフォーマットの情報を受信する通信手段と、前記フォーマットの情報を表示する表示手段とを有することを特徴とする請求項9に記載のデジタルコンテンツデータ配信システムを提供する。

【0019】

【発明の実施の形態】以下、本発明に係るコンテンツデータ配信システムについて図面を参照して説明する。図1は本発明に係るコンテンツデータ配信システムを示すブロック図であり、図2は本発明に係るコンテンツデータ配信システムの動作を示すフローチャートである。

【0020】レコード店、コンビニエンスストア等の店舗や街頭等に設置された端末、又は、ユーザ10自身が所有する端末をデジタルコンテンツデータ注文のための注文端末11として使用する。この注文端末11とは別にユーザ10の自宅などに設置された大容量の記憶手段135を有する別端末13があり、これらの注文端末11及び別端末13へ音楽や映像等のデジタルコンテンツデータを配信するコンテンツ配信サイトのサーバ12がある。

【0021】上述した注文端末11には、コンテンツ配信サイトのサーバ12との通信を行う通信手段111と、ユーザ10が所望のデジタルコンテンツデータを注文するための操作を行うための入力手段112と、この入力手段112からのデータの処理を行う処理手段113と、ユーザ10が所有するユーザ記憶手段101や注文端末に挿入したメモリカード116にコンテンツ配信サイトのサーバ12から配信されたデジタルコンテンツデータを記録するためのデータ入出力手段115と、これらの処理内容を表示する表示手段114とがある。なお、メモリカード116はユーザ10が持ち込んだものであるとしても、注文端末に空の状態ストックされているものでも良い。

【0022】また、コンテンツ配信サイトのサーバ12には、注文端末11と通信を行う通信手段121と、別端末13と通信を行う通信手段125と、それぞれの通信手段121、125を介して得られる情報を処理する処理手段と、ユーザ10が所望のデジタルコンテンツデータを検索するためのコンテンツデータ検索手段124と、デジタルコンテンツデータ群、コンテンツデータ群を管理するためのコンテンツデータベース、ユーザ10の認証などを行うためのユーザ情報などを記憶する記憶手段123とがある。

【0023】更に、別端末13には、コンテンツ配信サイトのサーバ12と通信を行う通信手段131と、ユーザ10がデジタルコンテンツデータを受け取るための操作を行う入力手段133と、受け取ったデジタルコンテンツデータを記憶するための記憶手段135と、これらの処理を行う処理手段132と、処理内容を表示するための表示手段134とがある。

【0024】以下、図1及び図2を使用して、ユーザ10がデジタルコンテンツデータを入手する行程を説明する。ユーザ10がデジタルコンテンツデータを購入する場合、注文端末11からコンテンツ配信サイトのサーバ12にアクセスし、ユーザ10が既にユーザ登録済みであるかを調べる(S001)。ユーザ10が既にユーザ登録している場合には(S001にてYes)、ユーザ認証処理を行い、未登録である場合(S001にてNo)には、ユーザ登録をするか否かを決定し(S002)、ユーザ登録する場合(S002にてYes)には、入力手段112から氏名、連絡先、クレジットカード

ド番号やID、パスワードなど必要なユーザ情報を入力し、処理手段113及び通信手段111を介してコンテンツ配信サイトのサーバ12へユーザ情報を送信してコンテンツ配信サイトのサーバ12の通信手段121を介して処理手段122へ送られユーザ登録処理を行う(S003)。そして、ユーザ認証処理を行う。一方、ユーザ登録しない場合(S002にてNo)には、処理を終了する。

【0025】次にユーザ10はユーザ認証を行うが、ユーザ登録を行った(S003)直後であればこの行程を省略しても良い。ユーザ10は注文端末11の入力手段112からユーザ認証情報を入力する。そして、このユーザ認証情報はコンテンツ配信サイトのサーバ12の処理手段122に渡され、処理手段122では記憶手段123にアクセスして記憶されているユーザ情報と入力されたユーザ認証情報とを照会する(S004)。ここでユーザ認証が正しく行われなかった場合には(S004にてNG)処理を終了するか否かを表示手段114に表示し(S005)、ユーザ10が再度ユーザ認証を行う場合には(S005にてNo)、再度ユーザ認証を行う。また、ユーザ10が認証を行わない場合には(S005にてYes)処理を終了する。

【0026】ユーザ認証が正しく行われた場合(S004にてOK)には、デジタルコンテンツデータの検索、試聴等を行う(S006)。ここでは、ユーザ10が入力手段112によってキーワード等を入力して検索を行い所望のコンテンツを選択したり、表示手段114や図示しないスピーカ等によって様々なコンテンツの試聴を行い所望のコンテンツを選択したりしている。ユーザ10が検索を行うと、コンテンツ配信サイトのサーバ12ではコンテンツデータ検索手段124によって希望するコンテンツを検索しユーザ10が所望するコンテンツの候補を注文端末11に送って注文端末11の表示手段114に表示する。なお、この注文端末11が店舗等に設置されている場合には、店舗内にデモとして流れているコンテンツを簡単に選択できるようにして前記デジタルコンテンツデータを選択する際のユーザ10の手間を省いても良い。

【0027】このように検索、試聴等によりコンテンツを絞り込んだ後、ユーザ10は所望のデジタルコンテンツデータを選択する(S007)。このとき、所望のデジタルコンテンツデータが存在する場合(S007にて「する」)には次のステップ(S008)へ移行し、所望のデジタルコンテンツが存在しない場合(S007にて「しない」)には処理を終了する。また、複数のコンテンツを所望する場合にはS007を繰り返す。

【0028】次に、ユーザ10が選択したデジタルコンテンツデータの内容及び合計金額などの決済に必要な情報を表示手段114に表示し(S008)、購入手続きを続行するか否かを調べる(S009)。ここで、購入

手続きを行う場合（S009にて「する」）には次のステップ（S010）へ移行し、購入手続きをしない場合（S009にて「しない」）、処理を終了する。また、選択したコンテンツが間違っていたり、再度コンテンツの抽出を行ったり、といったデジタルコンテンツデータを再度選択する場合（S009にて「再選択」）にはS006へ戻る。

【0029】そして、購入手続きを行った場合には引き続き購入手続きを行う。例えば入力手段112から支払方法やコンテンツデータの受取り方法の選択などといった必要事項を入力する（S010）。

【0030】次に、デジタルコンテンツデータをいつ受け取るかを選択する（S011）。後でデジタルコンテンツデータを受け取る場合（S011にて「後で」）、コンテンツ配信サイトのサーバ12の処理手段122から通信手段121を介して注文端末11へ認証情報を送り、IDや認証用カード、認証用データの記載された印刷物など何らかの認証用手段をユーザ10に発行する（S012）。

【0031】また、デジタルコンテンツデータを今すぐ受け取る、デジタルコンテンツデータの一部をすぐに受け取った後で残りのデジタルコンテンツデータを受け取る、或いは圧縮等により比較的品質が悪くデータ容量が少ないデジタルコンテンツデータをまず受取った後で品質が良くデータ容量の多いデジタルコンテンツデータを受け取る場合（S011にて「今すぐ」）には、ユーザ10が持つユーザ記憶手段101の容量を確認する必要がある。このとき、ユーザ記憶手段101から不要なデータを一時的に削除したい場合には、これらの不要なデータをコンテンツ配信サイトのサーバ12の記憶手段123へアップロードすることもできる（S013）、ここでユーザ10が現在不要なデータの一時的なアップロードを所望した場合（S013にてYes）、ユーザデータのアップロードが行われユーザデータは記憶手段123に保存される（S014）。そして、後にユーザ10がこの不要なデータをダウンロードできるように上述したステップS012と同様に認証用手段の発行を行う（S015）。一方、ステップS013にて、容量が足りない上、ユーザ記憶手段101から一時的に削除できるデータが無い場合には再選択を行いステップS011へ戻り後でデジタルコンテンツデータを受け取るようにする（S013にて「再選択」）。更に、ステップS013にてユーザ記憶手段101の容量が十分にある場合には、そのままデジタルコンテンツデータのダウンロードを行い（S016）、処理を終了する。なお、ユーザ記憶手段101からコンテンツ配信サイトのサーバ12の記憶手段123へ送られた不要なデータが一定の期間内にユーザ10によってダウンロードされなかったときには、この不要データを消去することで記憶手段123の容量オーバーを防止することができる。

【0032】次に、購入時にコンテンツデータを受け取らなかった場合（図2のS011にて「後で」）のデジタルコンテンツデータの配信方法について図1及び図3を用いて説明する。ユーザ10は注文端末11にて購入手続きを行った後、ユーザ10の都合の良いときに、別の場所にある別端末13を別端末13の通信手段131とコンテンツ配信サイトのサーバ12の通信手段125とを結んで、別端末13をコンテンツ配信サイトのサーバ12の処理手段122に接続する。このとき、別端末13は注文端末11と同じ端末であっても良いが、デジタルコンテンツデータを記憶する記憶手段135は大容量である方が好ましい。

【0033】まず、受け取るデータがデジタルコンテンツデータか前述した不要なユーザデータかを選択するために、入力手段133から入力を行う（S101）。受け取るデータがデジタルコンテンツデータの場合にはそのデータを受け取り（S102）、受け取るデータがユーザデータの場合にはそのデータを受け取る（S103）。そして、受け取るデータがまだ残っている場合には、ステップS101に戻りデータの受け取りを続行し（S104にてYes）、受け取るデータが残っていない場合には処理を終了する（S104にてNo）。

【0034】ここで、ステップS102及びステップS103におけるデータの受け取りについて図4を用いて更に詳細に説明する。まず、ユーザ10は注文端末11にて購入手続きを行う際に、コンテンツ配信サイトのサーバ12から受け取った認証用手段を入力手段133から入力する。そして、処理手段122から記憶手段123へと記憶されたユーザデータにアクセスし、前述した認証用手段が正しいか否かを照会して、コンテンツ配信サイトのサーバ12からコンテンツデータを確認に購入したことの認証を行う（S111）。ユーザ認証に失敗した場合（S111にてNG）には、終了するかを選択し（S112）、終了する場合（S112にてYes）には処理を打ち切り終了し、終了しない場合（S112にてNo）には再度S111にてユーザ認証を行う。また、ユーザ認証が成功した場合（S111にてOK）には次のステップに進み、ユーザ10の注文内容を前述したユーザデータ処理手段から別端末13に送信し、表示手段134に表示させる。そして、ユーザ10はユーザ10が注文したデータの内容確認を行う（S113）。

【0035】そして、ユーザ10は注文内容を確認後、記憶手段123に格納されているコンテンツデータをコンテンツ配信サイトのサーバからダウンロードして受け取る（S114）。このとき、受け取るデータがコンテンツデータを購入したときにユーザ10が一時的に預けたユーザデータであれば、上述した手順と同様にユーザデータの受取りを行う。

【0036】図5は、本発明に係るデジタルコンテンツデータ配信システムの第二実施例を示す図であり、図6

はその動作を示すフローチャートである。ユーザ20が店舗に設置してある注文端末21にて楽曲などのコンテンツデータを購入する場合、注文端末21は通信手段211によってコンテンツ配信サイトのサーバ22のサーバとその通信手段221によって通信が出来る状態にある。そして、注文端末21からコンテンツ配信サイトのサーバ22にアクセスし、ユーザ20が既にユーザ登録済みであるかを調べる(S201)。ユーザ20が既にユーザ登録している場合には(S201にてYes)、ユーザ認証処理を行い、未登録である場合(S201にてNo)には、ユーザ登録をするか否かを決定し(S202)、ユーザ登録する場合(S202にてYes)には、入力手段212から氏名、連絡先、クレジットカード番号やID番号、パスワードなど必要なユーザ情報を入力し、処理手段213及び通信手段211を介してコンテンツ配信サイトのサーバ22へユーザ情報を送信してコンテンツ配信サイトのサーバ22の通信手段221を介して処理手段222へ送られユーザ登録処理を行う(S203)。そして、ユーザ認証処理を行う。一方、ユーザ登録しない場合(S202にてNo)には、処理を終了する。

【0037】次にユーザ20はユーザ認証を行うが、ユーザ登録を行った(S203)直後であればこの行程を省略しても良い。ユーザ20は注文端末21の入力手段212からユーザ認証情報を入力する。そして、このユーザ認証情報はコンテンツ配信サイトのサーバ22の処理手段222に渡され、処理手段222では記憶手段223にアクセスして記憶されているユーザ情報と入力されたユーザ認証情報とを照会する(S204)。ここでユーザ認証が正しく行われなかった場合には(S204にてNG)処理を終了するか否かを表示手段114に表示し(S205)、ユーザ20が再度ユーザ認証を行う場合には(S205にてNo)、再度ユーザ認証を行う。また、ユーザ20が認証を行わない場合には(S205にてYes)処理を終了する。

【0038】ユーザ認証が正しく行われた場合(S204にてOK)には、デジタルコンテンツデータの検索、試聴等を行う(S206)。ここでは、ユーザ20が入力手段212によってキーワード等を入力して検索を行い所望のコンテンツを選択したり、表示手段214や図示しないスピーカ等によって様々なコンテンツの試聴を行い所望のコンテンツを選択したりしている。ユーザ20が検索を行うと、コンテンツ配信サイトのサーバ22ではコンテンツデータ検索手段224によって希望するコンテンツを検索しユーザ20が所望するコンテンツの候補を注文端末21に送って注文端末21の表示手段214に表示する。なお、この注文端末21が店舗等に設置されている場合には、店舗内にデモとして流れているコンテンツを簡単に選択できるようにして、前記デジタルコンテンツデータを選択する際のユーザ20の手間を

省いても良い。

【0039】このように検索、試聴等によりコンテンツを絞り込んだ後、ユーザ20は所望のデジタルコンテンツデータを選択する(S207)。このとき、所望のデジタルコンテンツデータが存在する場合(S207にて「する」)には次のステップ(S208)へ移行し、所望のデジタルコンテンツデータが存在しない場合(S207にて「しない」)には処理を終了する。

【0040】ユーザ20が何らかのデジタルコンテンツデータを選択した場合、次にユーザ20はデジタルコンテンツデータのグレードを選択する(S208)。例えば、デジタルコンテンツデータが楽曲データである場合、図7に示すようなグレードが存在する。楽曲はCDやDVD-Audioなどのパッケージ商品であったり、MP3、ATRAC、MIDIなどのダウンロード可能なデータ形態の商品であったりする。ユーザ20はこれらの中から購入する商品のグレードを選択する。

【0041】このとき、例えば、ユーザ20がCDなどの物品を選択するか、データ形態の商品を選択するかを調べる(S209)。そして、ユーザ20がパッケージ商品の形態での購入を希望した場合(S209にてYes)、在庫の確認を行い、ユーザ20がデータ形態の商品を選択した場合(S209にてNo)、S211へ進む。

【0042】上述したように、ユーザ20がパッケージ商品の形態で購入した場合、配送センターでは、以下の処理が行われる。まず、処理手段222は配送センター24の物品注文手段242にアクセスし、商品の在庫の有無や納期を問い合わせる(S210)配送センター24ではコンテンツ配信サイトのサーバ22との通信手段241を持っており、コンテンツ配信サイトのサーバ22から物品注文手段242に在庫確認要求が来た場合(S301)、在庫管理手段243により物品の在庫の有無や納期などを調べる(S302)。そして、調べた結果は在庫案内として処理手段222に返される(S303)。

【0043】注文端末21では、ユーザ20が購入する物品の在庫確認を行ったら処理手段222は表示手段214にコンテンツ名や合計金額など注文内容の表示を行う(S211)。この場合、物品を購入したときには、これらの表示に加えて物品の在庫の有無や納期についても表示を行う。そして、ユーザ20は前述した表示内容の確認を行い、注文内容が間違っていれば再度データを選択する(S212にて「再選択」)。このとき、図6では楽曲の検索・試聴まで戻っているが、S206～S208の任意の処理まで戻ることも可能である。また、購入手続を行わないとき(S212にて「しない」)には処理を終了し、購入するときには(S212にて「する」)、購入手続のステップ(S213)に進む。

【0044】そして、購入手続を行った場合には引き

続き購入手続きを行う。例えば入力手段212から支払方法やコンテンツデータの受取り方法の選択などといった必要事項を入力する。次に、デジタルコンテンツデータをいつ受け取るかを選択する(S214)。後でデジタルコンテンツデータを受け取る場合(S214にて「後で」)、コンテンツ配信サイトのサーバ22の処理手段222から通信手段221を介して注文端末21へ認証情報を送り、IDや認証用カード、認証用データの記載された印刷物など何らかの認証用手段をユーザ20に発行する(S215)。

【0045】また、デジタルコンテンツデータを今すぐ受け取る、デジタルコンテンツデータの一部をすぐに受け取った後で残りのデジタルコンテンツデータを受け取る、或いは圧縮等により比較的品质が悪くデータ容量が少ないデジタルコンテンツデータをまず受取った後で品質が良くデータ容量の多いデジタルコンテンツデータを受け取る場合(S214にて「今すぐ」)には、ユーザ20が持つユーザ記憶手段201の容量を確認する必要がある。このとき、ユーザ記憶手段201から不要なデータを一時的に削除したい場合には、これらの不要なデータをコンテンツ配信サイトのサーバ22の記憶手段223へアップロードすることもできる(S217)、ここでユーザ20が現在不要なデータの一時的なアップロードを所望した場合(S216にてYes)、ユーザデータのアップロードが行われユーザデータは記憶手段223に保存される(S217)。そして、後にユーザ20がこの不要なデータをダウンロードできるように上述したステップS215と同様に認証用手段の発行を行う(S218)。一方、ステップS216にて、容量が足りない上、ユーザ記憶手段201から一時的に削除できるデータが無い場合には再選択を行いステップS214へ戻り後でデジタルコンテンツデータを受け取るようにする(S216にて「再選択」)。更に、ステップS216にてユーザ記憶手段201の容量が十分にある場合には、そのままデジタルコンテンツデータのダウンロードを行い(S219)、処理を終了する。なお、ユーザ記憶手段201からコンテンツ配信サイトのサーバ22の記憶手段223へ送られた不要なデータが一定の期間内にユーザ20によってダウンロードされなかったときには、この不要データを消去することで記憶手段223の容量オーバーを防止することができる。

【0046】このように、S213の購入手続きによって物品の注文が行われると、配送センター24では物品の受注が行われ(S304)、続いて発送する物品の確認を行い(S305)、配送手段244によって物品をユーザ20の指定した配送先へ送り(S306)、物品の受け渡しを行う(S307)。

【0047】なお、上述したステップS208において、デジタルコンテンツデータのグレードを選択する場合、デジタルコンテンツデータに多種類のデータフォー

マットが存在するときには、選択操作が煩雑になったり、ユーザ20がどのデータフォーマットを選択して良いかわからなかったりする。そこで、ユーザ20が所有するハードウェアやソフトウェアのプレーヤ名を入力手段212から入力したり、自動的にハードウェアやソフトウェアのプレーヤの識別データをコンテンツ配信サイトのサーバ22に送り、データフォーマット検索手段226においてユーザ20が所有するハードウェアやソフトウェアのプレーヤで再生可能なデータフォーマットを検索し、再生可能なフォーマットのみを表示手段214に表示する。これにより、ユーザ20はデータフォーマットを間違えてダウンロードすることが無くなる。

【0048】また、ユーザ20が所有するハードウェアやソフトウェアのプレーヤをユーザ登録時に登録しておけば、コンテンツデータの選択操作(S207)のときにユーザ20が使用可能なデータフォーマットのみを表示することも可能で、これにより、表示手段214の表示が単純になり、ユーザ20の操作性を向上させることができる。

【0049】更に、ステップS208にてデジタルコンテンツデータのグレードを選択する場合、例えば、図7において、破線で囲んだもののようにCD等の物品とデジタルコンテンツデータをセットで購入したとき、ユーザ20は配送センター20にCD等の在庫が無い場合でも、すぐに楽曲を入手して聞くことができる。そして、CD等の物品は後から指定した配送先に送付することができる。また、注文端末21がレコード店などに設置しており、このレコード店にユーザ20の所望するCDの在庫があった場合、その場で前記CDを受け取ることも可能である。

【0050】また、CD等の物品単体、デジタルコンテンツデータ単体をそれぞれ購入するよりもCD等の物品とデジタルコンテンツデータをセットにした代金を割安に設定するなどしても良い。

【0051】更に、デジタルコンテンツ配信システムがネットワークストレージを持っている場合を図8に示す。ネットワーク上に常時又は一時的に接続されている別サーバ26は、デジタルコンテンツが十分に記憶できる第二の記憶手段262を持っており、ユーザ20はその一部又はその全てを所有している。そして、別サーバ26はコンテンツ配信サイト・サーバ(以下サーバと言う)22と通信手段225及び通信手段261を介して接続可能である。サーバ22は別サーバ26へのデータの送信手段227を有しており、注文端末21からサーバ22にデジタルコンテンツの注文を行った場合に、注文したデジタルコンテンツデータを別サーバ26に配信するように指定したとき、送信手段227から前述したデジタルコンテンツデータを別サーバ26に配信する。別サーバ26は送信手段263で前記データを受信し、第二の記憶手段262に記憶する。

【0052】また、別サーバ26はユーザ端末（図示せず）又はユーザ端末とは別の別端末23と通信手段261及び通信手段231を介して接続可能となっており、前述した端末は任意の時に別サーバ26にアクセスでき、第二の記憶手段262に記憶されているデジタルコンテンツデータをダウンロードすることができる。そして、ダウンロードする場合には、デジタルコンテンツデータのダウンロード要求を前述した端末23から別サーバ26へ送り、第二の記憶手段262に記憶されているデジタルコンテンツデータのうち、前記端末23から要求があったものを送信手段264から前記端末23に配信し、前記端末23は受信手段236でそれを受け取り、記憶手段235に記憶する。

【0053】この場合、前記デジタルコンテンツデータの注文時にユーザ記憶手段201にデータを配信しないので、ユーザ記憶手段201の空き容量を考慮しなくても良く、注文の操作が注文端末での操作のみ（キーボードからの入力やタッチパネル、ボタン等による操作などユーザ自身によって可能な操作）であれば、その場でユーザ20がユーザ記憶手段201を所持していなくても良い。また、前記デジタルコンテンツデータを発注し、その場でユーザ記憶手段201にダウンロードをする場合に、ユーザ記憶手段201の記憶容量が不足しているとき、ユーザ20が以前からユーザ記憶手段201に記憶させていたユーザデータを前記デジタルコンテンツデータと同様に注文端末21及び／又はサーバ22を介して第二の記憶手段262にアップロードすれば、後から任意の時に第二の記憶手段262から前記ユーザデータをダウンロードして再びユーザ記憶手段201や別端末23の記憶手段235に記憶させて所持することができる。

【0054】また、前記ユーザデータが既に第二の記憶手段262に記憶してあった場合には、ユーザ記憶手段201に記憶されている前記ユーザデータを第二の記憶手段262にアップロードせずに削除してしまっても、後から第二の記憶手段262からユーザ端末の記憶手段又は別端末23の記憶手段235にダウンロードすることができるので、ユーザ20が前記ユーザデータをアップロードする手間が省ける。

【0055】このように第二の記憶手段262を利用すれば、サーバ22との通信やデータの配信を注文、購入処理時に全て行うことができるので、サーバ22からユーザ20に認証手段を発行したり、ユーザ20が前記認証手段をしようして再度サーバ22と通信したりする必要がなくなり、ユーザ20が通常使用しているユーザ端末と第二の記憶手段262との通信のみで購入したデジタルコンテンツデータやユーザデータの出し入れが可能となる。

【0056】このように、第二の記憶手段262のようなネットワーク上での別の記憶手段、いわゆるネットワ

ークストレージを利用すれば、別のコンテンツ配信サイトでデジタルコンテンツデータを発注した際も、別サーバ26にあるユーザ20の所有するネットワークストレージ（第二の記憶手段262）にデジタルコンテンツデータを配信、記憶させておけば、ユーザ20は所望のときに別サーバ26との通信を行うことで、そこに複数のコンテンツ配信サイトから配信されて記憶されているデジタルコンテンツデータを自由に出し入れすることができる。ない、この別サーバ26は、サーバ22と同じものである。サーバ22の内部にあっても構わないものである。

【0057】次にデジタルコンテンツデータを媒体に記憶してパッケージ形態で販売する第三の実施例について図9を参照して説明する。ユーザ30が音楽や映像等のコンテンツを購入する場合、デジタルデータの形態でコンテンツを受け取る際には、デジタルデータが高品質であるとデータ量が多い等の理由でユーザ端末301への配信に時間がかかったり、配信先のユーザ端末301のユーザ記憶手段302に前記デジタルコンテンツデータが入りきらなかったりすることが考えられる。例えば、音楽の楽曲のデジタルコンテンツデータを購入する場合、仮に一つの楽曲のデジタルデータがユーザ記憶手段302に記憶できたとしても、いくつもの楽曲を購入するときに、各々のデータ容量が大きくなるため、それらをユーザ記憶手段302に多数（ユーザが所望する個数）記憶できないことが考えられる。

【0058】また、店舗等で高品質なデジタルコンテンツデータの記録されたCD、MD、DVD、その他のメモ리카ード等の物品を購入する場合、店舗によっては希望する物品の在庫がないことが考えられる。また、物品の在庫を置かない店舗や街角等に設置された注文端末や、インターネット上の通信販売等で前述した物品を注文する場合、注文先に前記物品の在庫があったとしても、ユーザ30は前記物品が手元に配達されるまで待たなければならず、ユーザ30が所望するデジタルコンテンツデータを直ぐに手に入れて視聴することができなかった。一方、インターネット上等ではコンテンツの一部を観たり視聴したりすることができるようなWebサイトも存在しているが、ユーザが購入するものと全く同じデジタルコンテンツデータを入手することは著作権上問題があり、原則的に不可能であった。そこで、ユーザ30が前記デジタルコンテンツデータをデジタルデータ形態で、又は前記デジタルコンテンツデータがデジタルデータとして記録された物品として、若しくはその両方を購入する場合に、低品質であるがデータ量の少ないデジタルコンテンツデータ（以下第一のデータという）をその場でユーザ端末に配信し、同じ内容のコンテンツであり高品質であるがデータ量の多いデジタルコンテンツデータ（以下第二のデータという）を後からユーザ端末又は別端末33にダウンロードできるようにする。また、ダウ

ンロードする代わりに前記コンテンツの第二のデータが記録された媒体をユーザ30の指定した場所に配送するか、前記注文端末の設置場所が店舗等で前記物品の在庫があればその場でユーザ30に渡す。

【0059】このように、低品質であるがデータ容量の小さい第一のデータと、データ量は大きいが高品質な第二のデータ、第二のデータが記録された媒体をパッケージとして販売するといった方法を採用すれば、ユーザ30はコンテンツを低品質であるが直ぐに短時間で入手して視聴でき、高品質のコンテンツも直ぐに、或いは後で入手できることとなる。

【0060】以下、本実施例の構成とその動作を図9及び図12を参照して説明する。また、図9における処理手段313及び処理手段322の詳細図を図10及び図11に示す。

【0061】これはユーザ30が店舗に設置してある（又はユーザ30の所有する）注文端末31から楽曲等のコンテンツを低品質な第一のデータと、高品質な第二のデータ、又は第二のデータが記録された物品とをセットでパッケージとしてコンテンツ配信サイト・サーバ32（以下、サーバと言う）に注文し購入するシステムである。注文端末31は通信手段311、通信手段321を介してサーバ32と通信可能な状態にある。ユーザ30が注文端末31の入力手段312から注文要求を入力すると、注文端末31はサーバ32と通信を行い、前記注文要求が発注手段313aからサーバ32の受注手段322aに送られる。

【0062】受注手段322aはユーザ情報の記憶されている記憶手段323にアクセスし、ユーザ30が既にユーザ登録済みであるか否かを調べる（図12のS401）。ここで、ユーザ30が未登録である場合、入力手段312にて最初からユーザ登録要求を行っても良い。また、ユーザ30が既にユーザ登録済みの場合には（図12のS401にてYes）、次のステップに進む。

【0063】ユーザ30が未登録である場合（図12のS401にてNo）、ユーザ30はユーザ登録をするか否かを選択する（S402）。ユーザ登録する場合（S402にてYes）、ユーザ30が入力手段312から氏名、連絡先、クレジットカード番号や登録するID、パスワード等の必要なユーザ情報を入力する。前述したユーザ情報は発注手段313aから受注手段322aへ送信され、記憶手段323に記憶されてユーザ登録処理が行われる（S403）。一方、ユーザ登録しない場合（S402にてNo）、処理を終了する。

【0064】次にユーザ30はユーザ認証を行うが、ユーザ登録を行った（S403）直後であればこの行程を省略しても良い。ユーザ30は注文端末31の入力手段312からID、パスワード等のユーザ認証情報を入力する。そして、このユーザ認証情報はサーバ32の受注手段322aに送られ、受注手段322aは記憶手段3

23にアクセスして記憶されているユーザ情報と入力されたユーザ認証情報とを照合する（S404）。ここで、ユーザ認証が正しく行われなかった場合には（S404にてNG）、受注手段322aから発注手段313aにユーザ認証のエラー情報を送り、ユーザ認証処理を終了するか否かを表示手段314に表示し（S405）、ユーザ30が再度ユーザ認証を行う場合には（S405にてNo）、再度ユーザ認証を行う。また、ユーザ30が再度ユーザ認証を行わない場合には（S405にてYes）、処理を終了する。ユーザ認証が正しく行われた場合（S404にてOK）次のステップに進む。ここで、ユーザ登録時のユーザ情報やユーザ認証情報は個人情報漏洩やセキュリティの問題があるので、必要ならば情報を暗号化して送信しても良い。また、ユーザ登録時のユーザ情報を郵送やFAX等の別の手段を用いて送った上でユーザ登録を行っても良い。

【0065】このようにユーザ認証が行われたら、次にユーザ30はコンテンツの検索、試聴等を行う（S406）。ユーザ30が入力手段312から所望するコンテンツの検索のためにキーワード（曲名、アーティスト名、歌詞の一部等の情報）を入力すると、発注手段313aから受注手段322aに前記キーワード等の情報が送られる。受注手段322aは前記キーワード等の情報をコンテンツデータ検索手段324に送り、コンテンツデータ検索手段324は前記キーワード等を元にユーザ30が希望するコンテンツの候補を記憶手段323内のデータベース（図示せず）から検索する。すると一つ又は複数のコンテンツの候補、或いは該当するコンテンツが存在しないといったコンテンツの候補情報を検索する。そして、前記候補情報を注文端末31の発注手段313aに送信し、その内容を表示手段314に表示する。

【0066】ユーザ30は表示された前記候補情報を閲覧し、更にスピーカ（図示せず）等で候補となるコンテンツの試聴を行ったり、更にキーワードを入力手段312から追加して入力し再検索を行ったりしてコンテンツの候補を絞り込んだ後、所望のデジタルコンテンツデータが存在すれば選択操作に移行する（S407）ここで、試聴用のデジタルコンテンツデータは販売時に使用するデジタルコンテンツデータと同じ品質のデータの一部を抜粋したものや、それよりも低品質のデータの一部を抜粋したもの、同じく低品質のデータの全部により構成されたもの等であり、注文端末31から試聴要求のあったコンテンツに対して受注手段322aから受け取り先指定手段322bに試聴用のデジタルコンテンツデータの要求命令を送り、受け取り先指定手段322bはデータの受け取り先を注文端末31に指定してデータ取り出し手段322cから記憶手段323にアクセスして試聴用のデジタルコンテンツデータを取り出す。そして、この試聴用のデジタルコンテンツデータは送信手段328を介して注文端末31に送られる。注文端末31は受

信手段317を介してこれをダウンロードし、再生手段313bでこれを再生してスピーカ（図示せず）等からユーザ30に提供する。

【0067】更に、例えば注文端末31が店舗等に配置されている場合に、この店舗内にデモンストレーションとして流れているデモコンテンツにユーザ30が興味を示し、このデモコンテンツをユーザ30が所望することもあると考えられるので、注文端末31にデモコンテンツを選択する専用のボタンを設置したり、表示手段314にデモコンテンツ用の選択メニューを表示したりして、前述したデモコンテンツをユーザ30が簡単に選択できるような入力手段を加えて設けても良い。

【0068】所望のデジタルコンテンツデータが存在する場合（S407にて「する」）は次のステップS408へ移行し、所望のデジタルコンテンツデータが存在しない場合（S407にて「しない」）は処理を終了する。

【0069】何らかのデジタルコンテンツデータを選択する場合、ユーザ30が入力手段312から所望するデジタルコンテンツデータを選択すると、発注手段313aから発注手段322aにその情報が送信される。次に、第一のデータと第二のデータとを「パッケージ」で購入するので、表示手段314に購入する第二のデータが、デジタルデータ形態の商品又はデジタルデータが記録された物品、或いはその両方等の選択肢を表示し、ユーザ30がこの選択肢の中から希望するものを選択して入力手段312から入力する（S408）。入力された情報は発注手段313aから受注手段322aに送信される。ユーザ30が前記物品の購入を希望した場合（デジタルデータ形態と物品の両方を希望した場合も含む）（S409にてYes）、S410へと移行する。一方、ユーザ30がデジタルデータ形態での商品のみを選択した場合（S409にてNo）、S412へ移行する。

【0070】そして、ユーザ30がデジタルデータの記録された物品を選択した場合、注文端末31の設置場所がCDショップ等の前述した物品を販売している店舗等であるときには、選択した物品の在庫があるか否かを天火の在庫管理データベース（図示せず）等で確認する（S410）。次に、注文端末31の設置場所が街角等で前記物品の在庫が存在しない場所であったり、CDショップ等の店舗であっても選択した物品の在庫が存在しなかったりするとき、又は、ユーザ30が前述した物品を後から受け取りたいと所望するときには、サーバ32から配送センター34に前記物品の在庫確認の問い合わせを行う（S411）。

【0071】配送センター34では通信手段341を持っており、通信手段321を介してサーバ32と通信可能な状態となっている。発注手段313aからサーバ32の受注手段322aに物品の在庫確認の要求が出され

ると、それが更に受け取り先指定手段322bに送られ、受け取り先指定手段322bが「物品を指定された場所に後から配送する」と判断して発注手段322dに在庫確認命令が送られる。発注手段322dは配送センター34の物品注文手段342と通信を行い、前記物品の在庫の有無や納期を問い合わせる（S411）。発注手段322dから物品注文手段342に在庫確認要求が来た場合（S501）、在庫管理手段343で前記物品の在庫の有無や納期等を調べる（S502）。調べた結果は在庫案内情報として発注手段322dに送信し、発注手段322dは前記在庫案内情報を更に注文端末31の受注手段312aに送信する（S503）。

【0072】次に、発注手段312aは表示手段314にユーザ30が選択したコンテンツ名や購入合計金額等の注文内容の表示を行う（S412）。ここで、ユーザ30が物品の購入を選択した場合、上述した表示に加えS503にて物品を今すぐ受け取ることが出来るか否か、また後から受け取るときには受け取った在庫案内情報を元に在庫の有無や納期等についても表示を行う。

【0073】そして、ユーザ30は表示された注文内容を確認し、注文内容が間違っていたり、物品が思っていたものと違っていたり等の理由で、再度選択を希望する場合には、再度データの選択を行うことができる（S413にて「再選択」）。このとき、図12では楽曲の検索・試聴の処理まで戻っているが、S406～S408の任意の処理まで戻ることも可能である。また、購入手続を行わないとき（S413にて「No」）には処理を終了する。購入手続を行うとき（S413にて「Yes」）には、購入手続のステップ（S414）に進む。購入手続を行う場合、発注手段313aから表示手段314に支払方法や物品を購入するときにはその受け取り方法の説明や選択肢の表示命令を送り、表示手段314にそれらを表示する。

【0074】ユーザ30は入力手段312から支払方法やコンテンツデータの受け取り方法等の入力／選択を行い、物品も購入する場合はその送付先等の必要事項を入力する。入力されたこれらの情報は発注手段313aから受注手段322aに送られる。ここで、コンテンツデータの受け取り方法は、音楽等の第二のデータをデジタルデータ形態の商品で購入する場合に、ユーザ端末301のユーザ記憶手段302にすぐに配信されるか、第二の記憶手段362にすぐに配信されるか、ユーザ30が跡からユーザ端末301又は別端末33でサーバ32と通信を行い購入した第二のデータの配信を受ける等の中から選択することである。また、物品の送付先はユーザ30の自宅や会社、その他ユーザの所属する場所でも良く、コンビニエンスストアやその他の店舗、施設等、ユーザ30が後からこの場所に受け取りに行く、或いはこの場所からユーザ30へ配送される等、配送センター34から配送可能な場所であれば何処でも良い。

【0075】そして、購入手続が終了したら、第一のデータと（デジタルデータ形態での配信を選択していれば）第二のデータとをユーザ端末301に配信することになるが、その前にユーザ30が持つユーザ記憶手段302の記憶容量を確認する必要がある（S415）。記憶容量の確認の方法は例えば、表示手段312への配信に必要なデータ容量を表示して、ユーザ30がそれを見てユーザ記憶手段302の使用可能な記憶容量と比較したり、ユーザ端末301と注文端末31とが何らかの方法でコミュニケーション（通信）を行って注文端末31側でユーザ記憶手段302の使用可能な記憶容量を調べ、ユーザ30が購入するデジタルコンテンツデータのダウンロードに必要な容量と比較する等の方法がある。ユーザ記憶手段302の記憶容量が足りている場合（S416で「Yes」）は次のステップS421へ進む。ユーザ記憶手段301の記憶容量が一杯、第一のデータと（選択していれば）第二のデータを保存するのに容量が足りない場合等の理由でユーザ記憶手段302から現在不要なユーザデータを一時的に削除したい場合には（S416で「No」）、前記ユーザデータをサーバ32の記憶手段323又は第二の記憶手段362等、別の記憶手段にアップロードする（S417）。ユーザ30が前記ユーザデータをサーバ32に一時的にアップロードしたい場合（S417にて①）、注文端末31のデータ入出力手段315を介して前記ユーザデータを注文端末31に取りこみ、処理手段313を介して送信手段317でサーバ32にアップロードする。サーバ32は受信手段329でこれを受信し、処理手段322を介して記憶手段323に保存する（S418）。そして、後にユーザ30が記憶手段323に保存された前記ユーザデータをユーザ端末301又は別端末33にダウンロードするために、サーバ32の受注手段322aから注文端末31へ前記ユーザデータダウンロードのためのID、パスワード等のユーザ認証情報を送り、注文端末31の表示手段314に前記ユーザ認証情報を表示するか、認証用カード、認証用データの記載された印刷物等、何らかの認証用手段をユーザ30に発行する（S419）。ユーザ30が前記ユーザデータを別サーバ36にアップロードしたい場合（S417にて②）、注文端末31が別サーバ36との通信手段を有しているならば、注文端末31はデータ入出力手段315からユーザデータを取り込み、処理手段313を介して送信手段317から別サーバ36にユーザデータをアップロードする。別サーバ36は受信手段365でこれを受け取り、第二の記憶手段362に保存する。注文端末31が別サーバ36との通信手段を有していないのならば、ユーザデータを上記と同様注文端末31に取り込み、送信手段317からサーバ32へ送信する。サーバ32は受信手段329で前記ユーザデータを一旦受け取り、処理手段322を介して送信手段327から別サーバ36に送信し、別サーバ36は受信手段365でこれを受け取る。そして、第二の記憶手段262に保存する（S420）。ユーザ端末301が別サーバ36との通信手段を有していれば、事前にユーザ30がユーザ端末301から別サーバ36に前記ユーザデータをアップロードしても構わない。ユーザ記憶手段302の記憶容量が充分にある、或いは前記ユーザデータを消去してしまっても良い等の理由で、前記ユーザデータをアップロードしない場合（S417で③）、次のステップS421へ進む。なお、ユーザデータ記憶手段302の容量が足りていてユーザデータのアップロードの必要が無い場合でもユーザ30の要望があればユーザデータを上記の様にアップロードしても構わない。

【0076】ユーザ記憶手段302の記憶容量の確認やユーザデータのアップロードが終了したら、選択したコンテンツの第一のデータをデータ取り出し手段322cが記憶手段323から読み出し、送信手段328から注文端末31に配信する。注文端末31は受信手段317でこれを受け取り、処理手段313を通じてデータ入出力手段315からユーザ端末301に第一のデータを配信し、ユーザ端末301はこれをユーザ記憶手段302に記憶する（S423）。次に、購入手続き時に第二のデータをユーザ端末301に配信することを選択した場合（S422で①）、第一のデータと同様に選択したコンテンツの第二のデータを記憶手段323から取り出し、サーバ32から注文端末31に送り、ユーザ端末301に配信する（S423）。なお、第一のデータと第二のデータをどちらもユーザ端末301に配信する場合には、この二つのデータを同時に配信しても構わない。ユーザ30が別サーバ36に第二の記憶手段362を選択した場合（S422で②）、第二のデータをデータ取り出し手段322cが記憶手段323から読み出し、送信手段327から別サーバ36に配信し、別サーバ36はこれを受信手段365で受信して第二の記憶手段362に記憶する（S424）。後で第二のデータを受け取ることを選択した場合（S422で③）、ステップS419と同様に受注手段322aから注文端末31を介して何らかの認証用手段をユーザ30に発行し、ユーザ30がユーザ端末301又は別端末33を用いて後からサーバ32と通信を行い、第二のデータを受け取れるようにする（S425）。

【0077】ここで、ユーザ記憶手段302の記憶容量の確認は購入手続き時（S414）にコンテンツデータの受け取り方法を選択する際や、その前の段階で行っても良い。そして、ユーザ記憶手段302の記憶容量に余裕があるようであれば、S406～S408等のステップに戻り、コンテンツを再選択して、更に購入するコンテンツを増やす等しても良い。また、店舗に物品の在庫がありユーザ30がすぐに物品を受け取る場合（S410にて「Yes」）、ユーザ30はその場で物品を受け

取り（S426）処理を終了する。一方、物品の受け取りが無い場合にはそのまま処理を終了する。なお、ユーザ端末301からサーバ32の記憶手段323へアップロードされたユーザデータが一定の期間内にユーザ30によってユーザ端末301又は別端末など、どの端末にもダウンロードされなかった場合には、前記ユーザデータを消去する等の手法を取ることで記憶手段323の記憶容量オーバーを防止することができる。

【0078】一方、S414の購入手段によって配送センター34にCD等の物品の注文が行われると、配送センター34の物品受注手段342で物品の注文を受け付け（S504）、次に発送する物品の確認や発送準備を行い（S505）、発送手段344によってユーザ30の指定した配送先に物品を送り（S506）、物品の受け渡しを行う。

【0079】なお、ユーザ30が複数のコンテンツを注文した場合、デジタルデータの形態で受け取るコンテンツと物品として受け取るコンテンツの両方が混在しても良い。

【0080】また、上述したS408において、デジタルコンテンツデータに多種類のデータフォーマットが存在して、その中からユーザ30が所望するデータフォーマットを選択する場合、注文端末31を操作するとき、ユーザ30がどのデータフォーマットを選択して良いかわからなかったり、選択操作が煩雑になったりすることが考えられる。そこで、ユーザ30が入力手段312から自分が所有するプレーヤのプレーヤ名等を入力したり、予めサーバ32又は注文端末31にてプレーヤのデータベースを持っており表示手段314に表示したプレーヤの選択肢中からプレーヤを選択したりすることによって、サーバ32にユーザ30の所有するプレーヤ情報を送る。そして、サーバ32はデータフォーマット検索手段326によって前記プレーヤで再生可能なデータフォーマットを検索し、検索結果を注文端末31に送信する。そして、前記プレーヤで再生可能なデータフォーマットのコンテンツのみを表示手段314に表示すれば、コンテンツデータの選択操作が単純になり、ユーザ30がデータフォーマットの選択を容易に行うことができるようになる。

【0081】また、予めユーザ登録時に前記プレーヤも登録しておけば、ユーザ30がコンテンツデータ購入時にいちいちプレーヤ名を入力しなくても、選択操作S408でユーザ30が所有するプレーヤで再生可能なデータフォーマットのコンテンツのみを表示することも可能である。これにより、表示手段314のコンテンツ操作画面の表示が単純になりユーザ30の端末操作性を向上させることができる。

【0082】このように、まず先に低品質のデジタルコンテンツデータをユーザ30に渡し、後から高品質のデジタルコンテンツデータを渡すという、低品質のデジタ

ルコンテンツデータと高品質のデジタルコンテンツデータをパッケージ化して販売することで、低品質でも良いから早く観たい、聴きたいというユーザのニーズに応えることができ、これに加えて高品質のデジタルコンテンツデータも入手できることから高品質なデジタルコンテンツデータを所有したいというユーザの所有欲を満たすこともできる。また、CD等の物品単体とデジタルコンテンツデータ単体とをそれぞれ別々に購入した購入代金よりもセットにした代金を割安にするなどユーザの購入に結びつくようなサービスを行っても良い。

【0083】次に、上述したデジタルコンテンツデータの著作権について説明する。サーバ32から配信されるデジタルコンテンツデータを自由に複製可能なデータにしておくと、これを別サーバ36に配信した場合、別サーバ36にアクセスするときに必要なIDやパスワード等の認証情報が必要であっても、その認証情報さえあればユーザ端末301やユーザ30の所有する別端末33、ユーザ30又は別の人が所有する更に別の端末等に前記デジタルコンテンツデータがいくつでも何回でもダウンロードできてしまう。また、サーバ32からユーザ端末301や別端末33に配信されたデジタルコンテンツデータも更に別の端末や、CD-R、MD等の別媒体に複製できてしまう。これでは一度ユーザ30がデジタルコンテンツデータを購入し、配信を受けたら、後はコンテンツが複製し放題で、コンテンツの著作権が保護されなくなってしまう。そこで、コンテンツの著作権を保護するために、デジタルコンテンツデータに権利情報を付加し、複製に制限をかけることが有効となる。以下にその手法を説明する。著作権を保護するための手段を加えたサーバ32（図9）の処理手段322図13に、別端末33の処理手段332を図14に、別サーバ36の処理手段366を図15にそれぞれ示す。また、その動作を示すフローチャートを図16に示す。

【0084】図12におけるS421～S424でサーバ32からデジタルコンテンツデータを配信する前に、又は、予めサーバ32側で配信用のデジタルコンテンツデータを生成するとき（記憶手段323に記憶する前）に、デジタルコンテンツデータの複製禁止情報や複製できる場合には複製できる回数（ライセンス数）、世代（子コピー（一回コピー）や孫コピー（コピーのコピー）の制限）を示す制限情報等の「権利情報」をデジタルコンテンツデータに付加する。

【0085】注文端末31からコンテンツの注文要求が送られてきた後、サーバ32からデジタルコンテンツデータを配信する前に権利情報を付加する場合には、データ取り出し手段322cによって記憶手段323から配信するデジタルコンテンツデータ（注文端末31から受注したコンテンツ）を取り出した（S601）後、権利情報付加手段322eによって前記デジタルコンテンツデータに前述したような権利情報を付加する（S60

2)。そして、受け取り先指定手段322bにて指定した受け取り先に配信する。例えば送信手段328からユーザ端末301に配信する、又は、送信手段327から別サーバ36に配信する(S603)。

【0086】ここで、予め権利情報の付加されたデータを生成しておく場合、権利情報の内容が一つに決められてしまうので、権利情報の内容の異なったものを用意したい場合、複数のデータを作成することになるので、記憶手段の容量は配信時に権利情報を生成する場合よりもたくさん必要になるが、配信時にいちいち権利情報を生成しなくても済むのでサーバにかかる負担は軽減される。また、このときデジタルコンテンツデータ自体のフォーマットは既存のもので構わない。

【0087】そして、別端末33やユーザ端末301等の端末にデジタルコンテンツデータを配信する場合(S603で①)、サーバ32から権利情報が付加されたデジタルコンテンツデータが配信されたら、端末はこれをダウンロードして受信手段337(別端末33では)にて受信する(S701)。前記デジタルコンテンツデータは権利情報管理手段332aに送り、この権利情報が正しい(ライセンスがある、不正な複製ではない等)かどうか判断されて、記憶手段335が同じコンテンツのデータを既に記憶していた場合には、これらのデジタルコンテンツデータを別々のものとして記憶しても良いし、デジタルコンテンツデータを一個にしてその権利情報に記述されたライセンスの数や複製可能な回数、世代等を新しくダウンロードしたデジタルコンテンツデータの権利情報に記述された数分増やす等して権利情報のみを更新しても良い(S702)。

【0088】このようにすれば、記憶手段335の容量を節約することができる(以下、S702の動作を「チェックイン」と呼ぶ)。また、権利情報が正しい場合(S702で「Yes」)、記憶手段335に記憶し(S703)、権利情報が不正な場合(S702で「No」)、記録せずに処理を終了する。このとき、別端末33の表示手段334に権利情報が不正である旨を示すエラー情報を表示しても良い。

【0089】端末にデジタルコンテンツデータの複製要求が送られ、更に別の端末や別サーバ36、別媒体にデジタルコンテンツデータを送信したり、複製したりする場合(S704にて「Yes」)、複製要求のあったデジタルコンテンツデータ(以下「元データ」という)を記憶手段335から取り出し、権利情報管理手段332aに送り、権利情報で複製する世代数(子コピー、孫コピーまでOK等)を制限していたら、元データから複製するデジタルコンテンツデータ(以下「複製データ」という)に付加する権利情報において複製する世代数を元データより一世代分減らしたり(例えば元データが孫コピー(二世代、コピーのコピー)までOKであるならば、複製データは子コピー(一世代)までOKとす

る)、複数の個数が制限されている、つまりライセンスがある場合にはライセンス数の一つまたは指定の数だけ複製データの権利情報に付加し、その付加した分だけ元データの権利情報からライセンス数を減らす等、ライセンス数を分割したりして権利情報を更新する(S705)。そして、送信手段から要求先に複製したデータを配信する(S706)。このとき、既にそれ以上世代も複製できない、ライセンスが一つしかない等、権利情報の内容によっては既に複製できないこともあるので、その場合には配信を行わない。また、ライセンス数が一つで、それを配信する場合には、配信時に記憶手段335に記憶してある元データを権利情報管理手段332aが削除する(S707)(以下、S704～S707の動作を「チェックアウト」と呼ぶ)。

【0090】そして、権利情報が付加されたデジタルコンテンツデータを再生する場合(S708にて「Yes」)、記憶手段335から権利情報管理手段332aに前記デジタルコンテンツデータを送り、権利情報が正しいか否かを判断して(S709)、正しければ(S709にて「OK」)前記デジタルコンテンツデータを再生手段332bに送り、このデータを再生して(S710)図示しないスピーカ等で流す。また、権利情報が正しくなければ(S709にて「No」)デジタルコンテンツデータを再生手段332bには送らない。なお、再生手段332bが権利情報を認証する手段を持っていれば、再生時に権利情報管理手段332aを通さずに直接記憶手段335からデジタルコンテンツデータを再生手段332bに送って、そこで権利情報を認証し、正しければ再生するようにしても良い。

【0091】次に、別サーバ36に権利情報を付加したデジタルコンテンツデータを配信した場合(S603にて②)、別サーバ36は受信手段365で前記デジタルコンテンツデータを受け取り、権利情報管理手段366aでその認証情報が正しい(ライセンスがある、不正な複製ではない等)か否かを判断し(S802)、権利情報が正しければ(S802で「Yes」)、前記デジタルコンテンツデータを第二の記憶手段362に記憶する(S803)。権利情報が正しくなければ(S802にて「No」)、第二の記憶手段362に記憶しないで終了する。別サーバ36は自身(別サーバ36)にアクセスできる任意の端末からコンテンツの配信を要求する「ダウンロード要求」が送られて来るまで待ち状態にあり(S804)、ダウンロード要求があった場合(S804にて「Yes」)、別端末33の場合と同様にチェックアウトをして(S805)、ダウンロード要求のあった端末に複製データを配信する(S806)。また、権利情報にライセンス数が一つで、そのデジタルコンテンツデータを配信する場合には、配信時に記憶手段362に記憶してある元データを権利情報管理手段366aが削除する(S807)。複製データを配信した後、デ

ジタルコンテンツデータのライセンスや、複製の権利が元データの権利情報に残っていれば、S804のダウンロード要求の待ち状態に戻り（S808にて「Yes」）、デジタルコンテンツデータに複製の権利やライセンスが無い場合や、元データ自身が無い場合には処理を終了する（S808にて「No」）。

【0092】端末（別端末33やユーザ端末301）、別サーバ36等から複製したデジタルコンテンツデータを複製元（端末や別サーバ36）に再度記憶させるために送ったり、新たにサーバ32から同じデジタルコンテンツデータを購入したりした場合に、既に同じデジタルコンテンツデータをその記憶手段に記憶していたとき、その権利情報に記述するライセンス数や複製制限の情報を戻ってきたライセンスの個数及び／又は複製回数だけ増やす等して更新しても良い（ムーブ）。そうすれば、デジタルコンテンツデータ自体は一つとなり記憶手段の節約になる。なお、デジタルコンテンツデータの一つにまとめたくない場合には、別々のものとして複数個のデジタルコンテンツデータとして記憶させても良い。また、権利情報の内容として、デジタルコンテンツデータをダウンロードした端末でしか視聴できないようにしたり、サーバ32又は端末、別サーバ36から複製したデジタルコンテンツデータの再生可能期間を限定したりする等の制限を付加しても良い。なお、上述したムーブのみを認める著作権管理方法によれば、コピー先の媒体が多種多様となってもライセンスされた数を管理し易くなるという利点がある。

【0093】

【発明の効果】以上、詳述したように、本発明に係るデジタルコンテンツデータ配信システムによれば、ユーザがユーザの持つ携帯端末などでデジタルコンテンツデータをダウンロードする場合、デジタルコンテンツデータのダウンロードに要する時間や携帯端末の記憶容量を気にすることなく、デジタルコンテンツデータを購入することができるという効果がある。

【0094】また、パッケージ商品の在庫が切れた場合でも、デジタルコンテンツデータのみを購入することができるので、ユーザの満足度が増加する。更に、デジタルコンテンツデータのフォーマットが複数種類存在する場合でも迷うことなく購入することができるという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の第一実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムの概略を示すブロック図である。

【図2】本発明の第一実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムの動作を示すフローチャートである。

【図3】本発明の第一実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムにおける別端末でのダウンロードの動作を示すフローチャートである。

【図4】本発明の第一実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムにおける別端末でのダウンロードにおいて、データ受け取りの動作を示すフローチャートである。

【図5】本発明の第二実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムの概略を示すブロック図である。

【図6】本発明の第二実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムの動作を示すフローチャートである。

【図7】本発明のデジタルコンテンツデータのフォーマットの例を示す図である。

【図8】本発明に係るデジタルコンテンツデータ配信システムがネットワークストレージを持っている場合の概略を示すブロック図である。

【図9】本発明の第三実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムの概略を示すブロック図である。

【図10】本発明の第三実施例における注文端末の処理手段を示すブロック図である。

【図11】本発明の第三実施例におけるコンテンツ配信サーバの処理手段を示すブロック図である。

【図12】本発明の第三実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムの動作を示すフローチャートである。

【図13】本発明の第三実施例における権利情報がある場合のコンテンツ配信サーバの処理手段を示すブロック図である。

【図14】本発明の第三実施例における別端末の処理手段を示すブロック図である。

【図15】本発明の第三実施例における別サーバの処理手段を示すブロック図である。

【図16】本発明の第三実施例に係るデジタルコンテンツデータ配信システムにおいて権利情報がある場合の動作を示すフローチャートである。

【符号の説明】

- | | |
|--------|----------------|
| 10, 20 | ユーザ |
| 11, 21 | 注文端末 |
| 12, 22 | コンテンツ配信サイトのサーバ |
| 13, 23 | 別端末 |

【図 1】

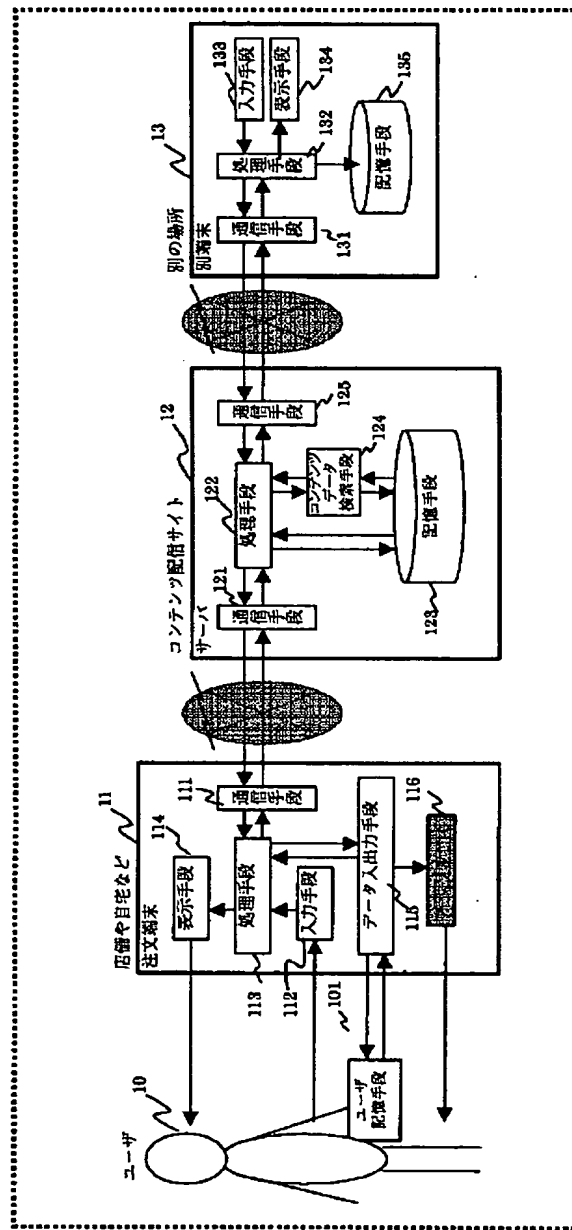


図 1

【図2】

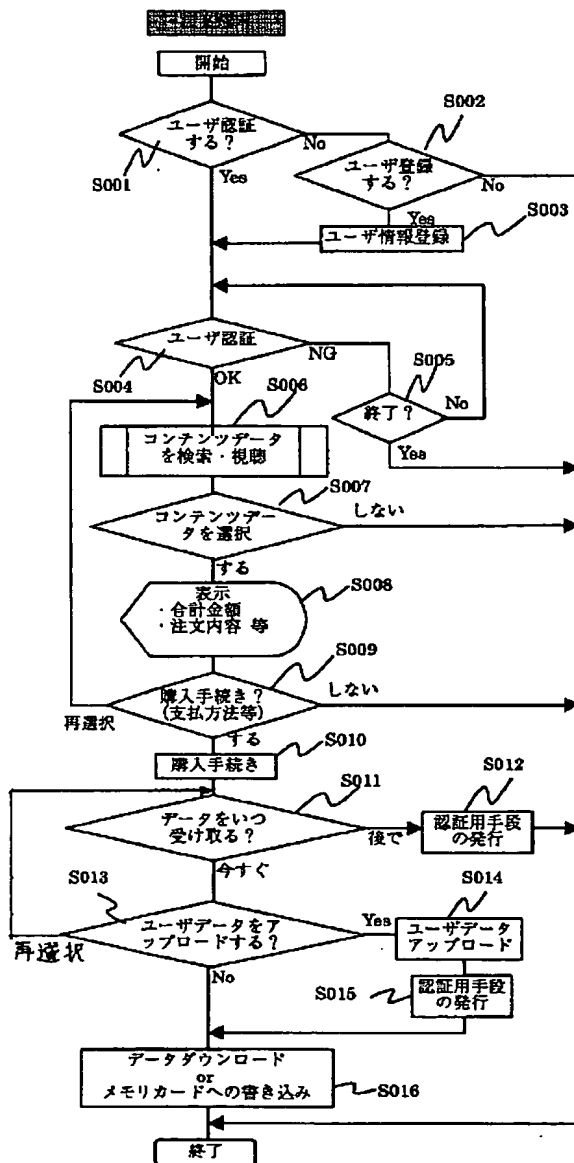
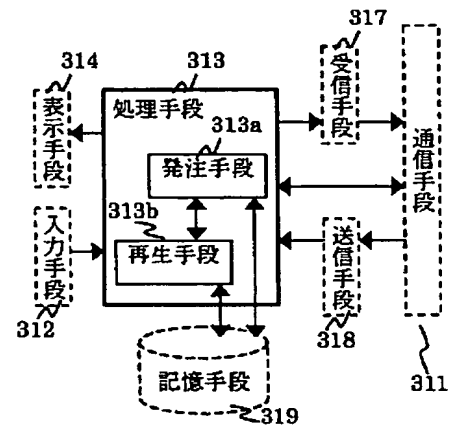
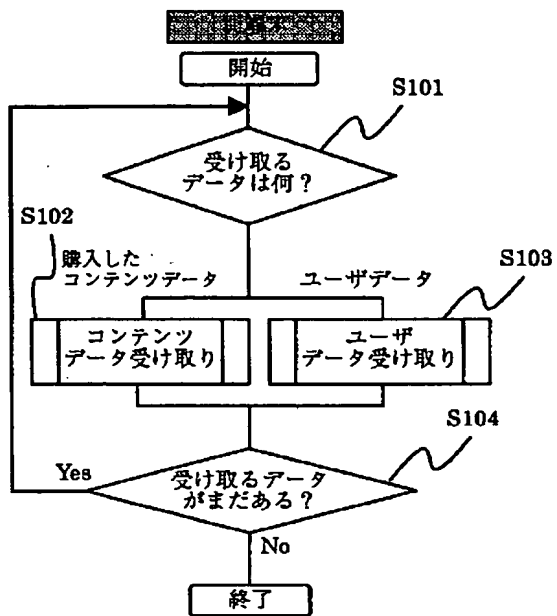


図2

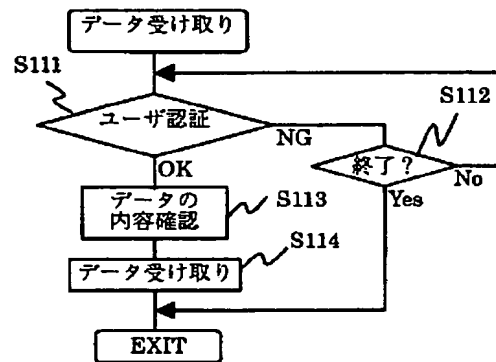
【図10】



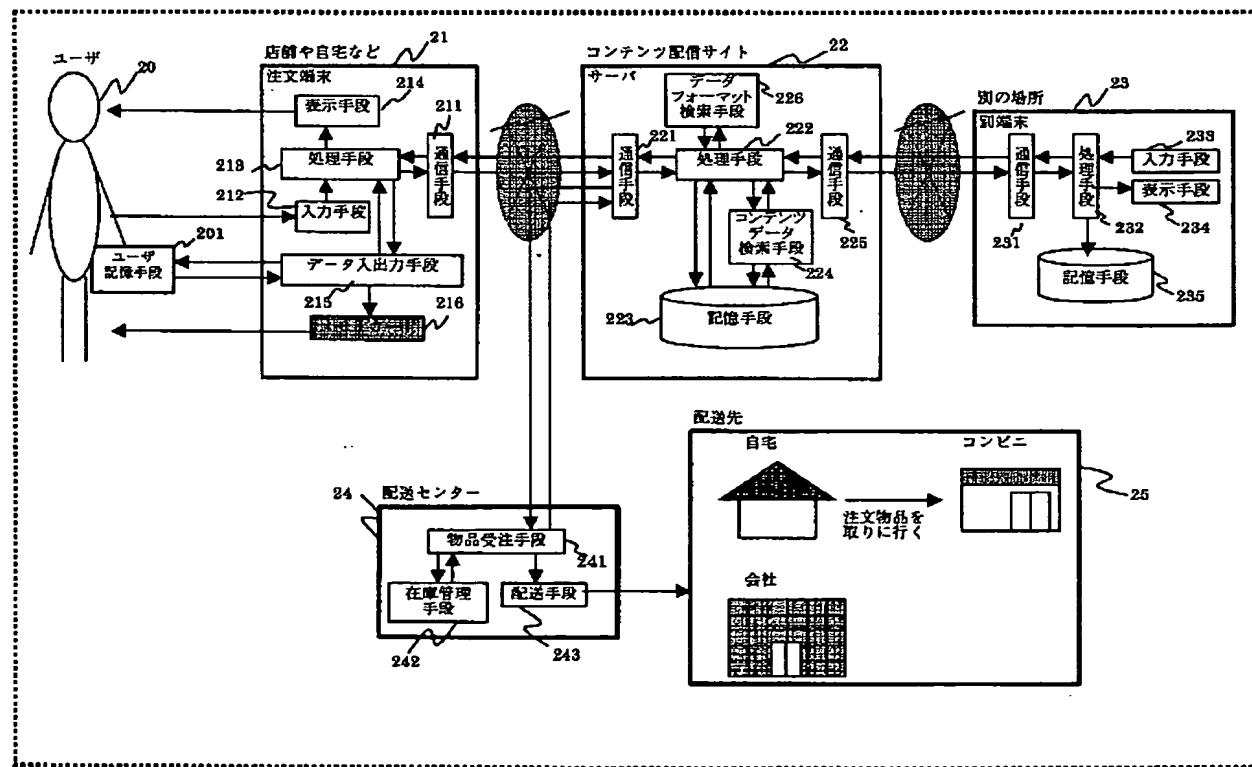
【図3】



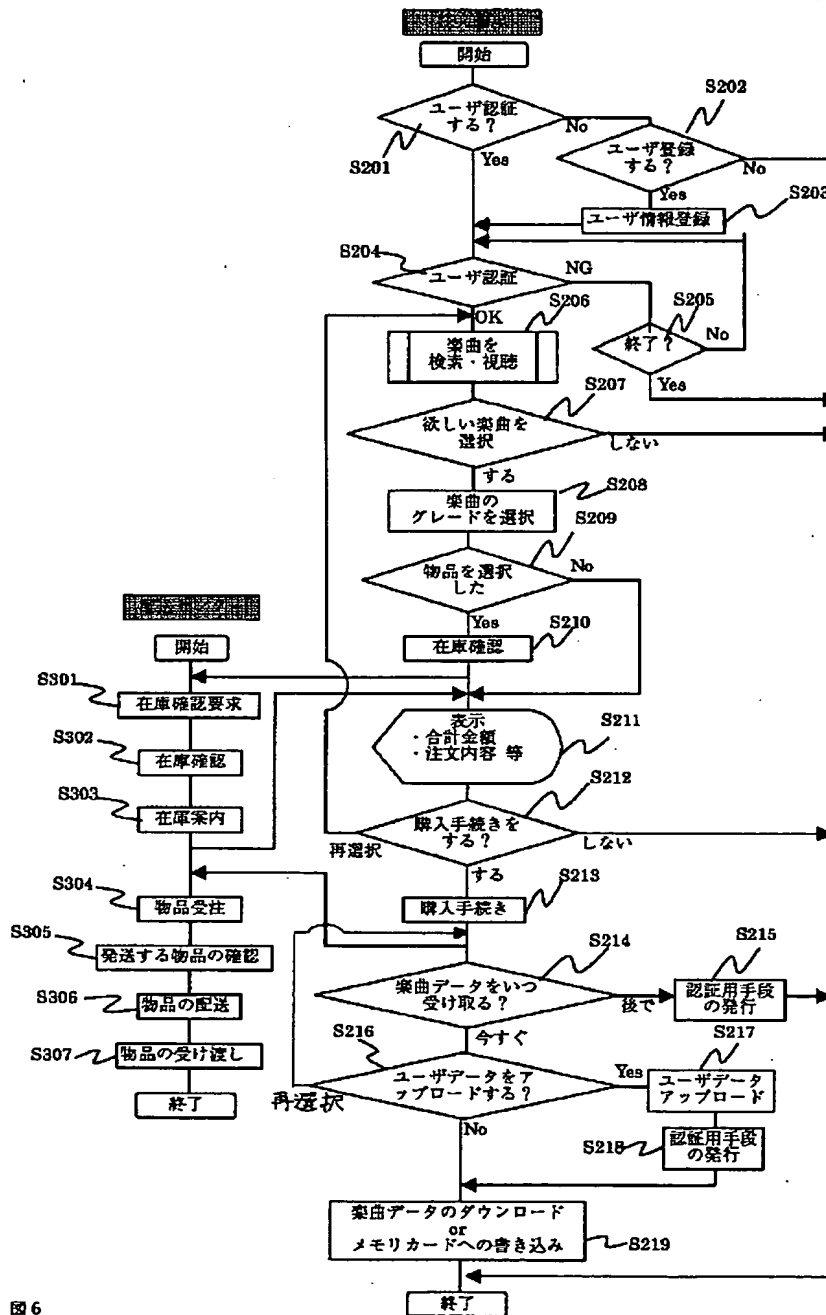
【図4】



【図5】



【図6】



【図 7】

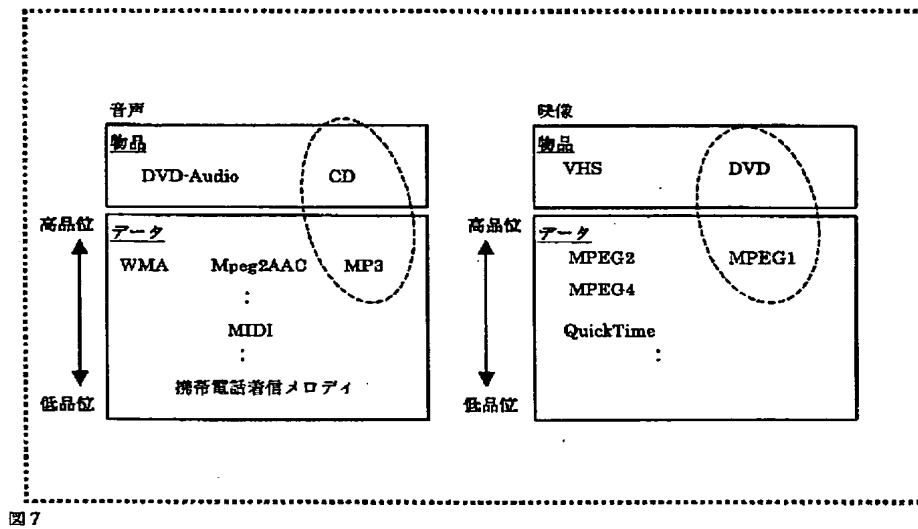
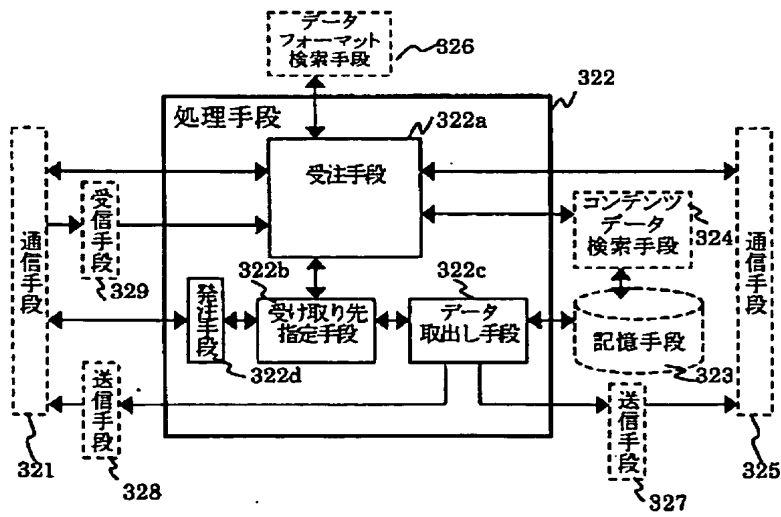


図 7

【図 11】



【図8】

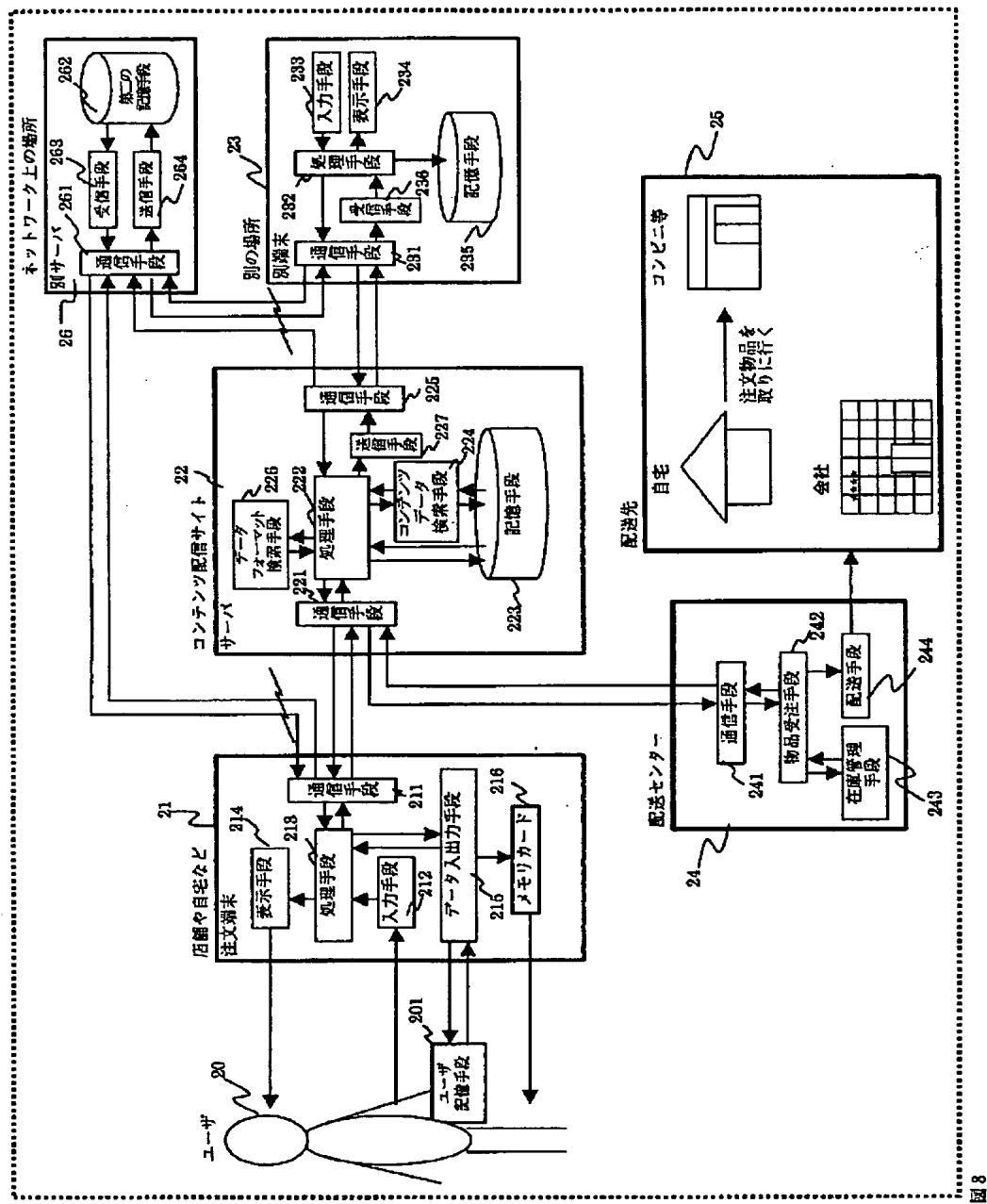


図8

【図9】

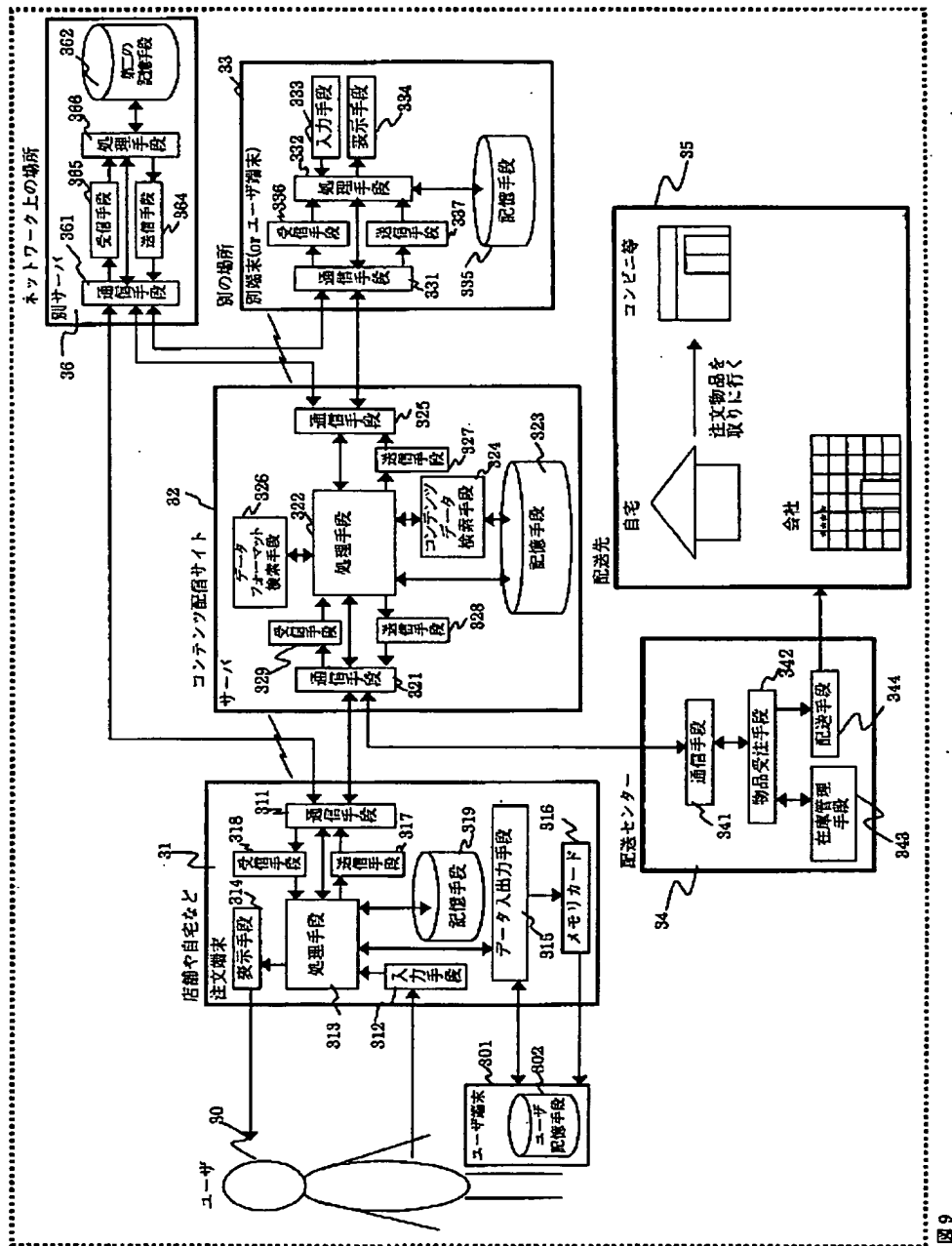
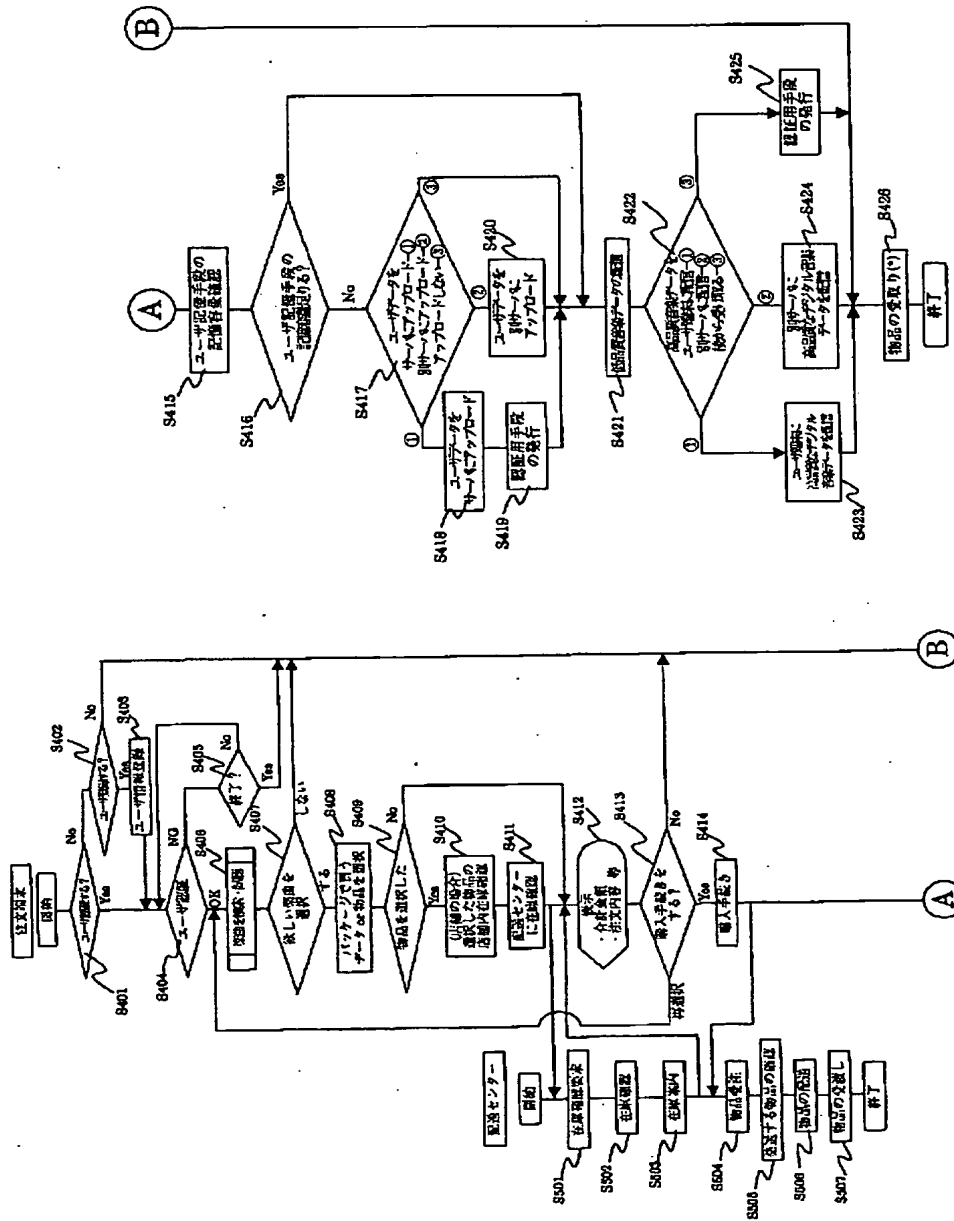
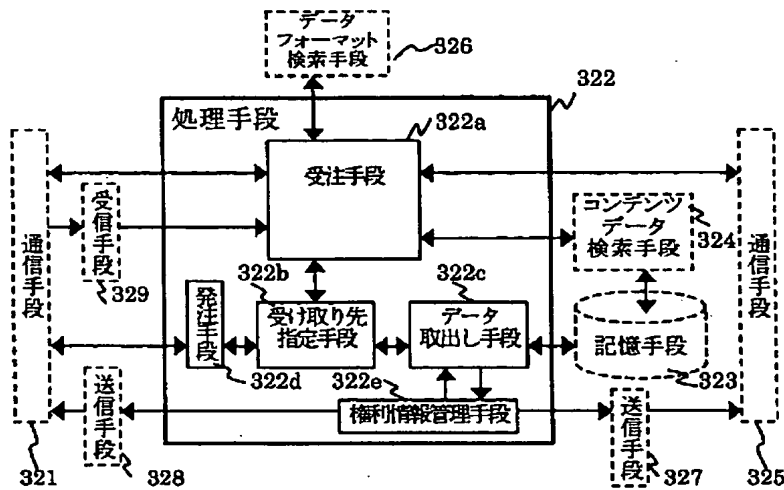


図9

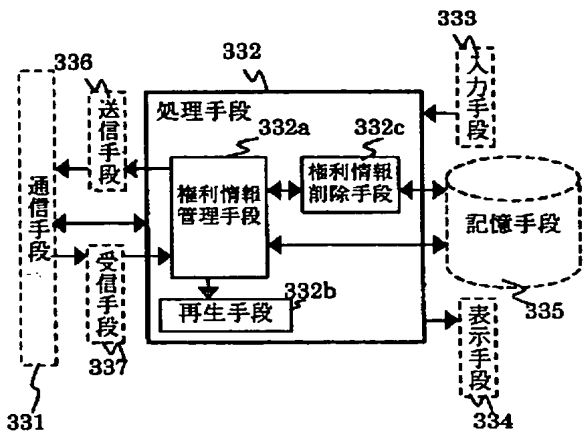
【图 1 2】



【図13】



【図14】



【図15】

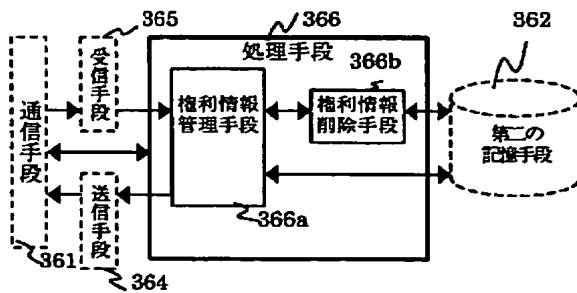
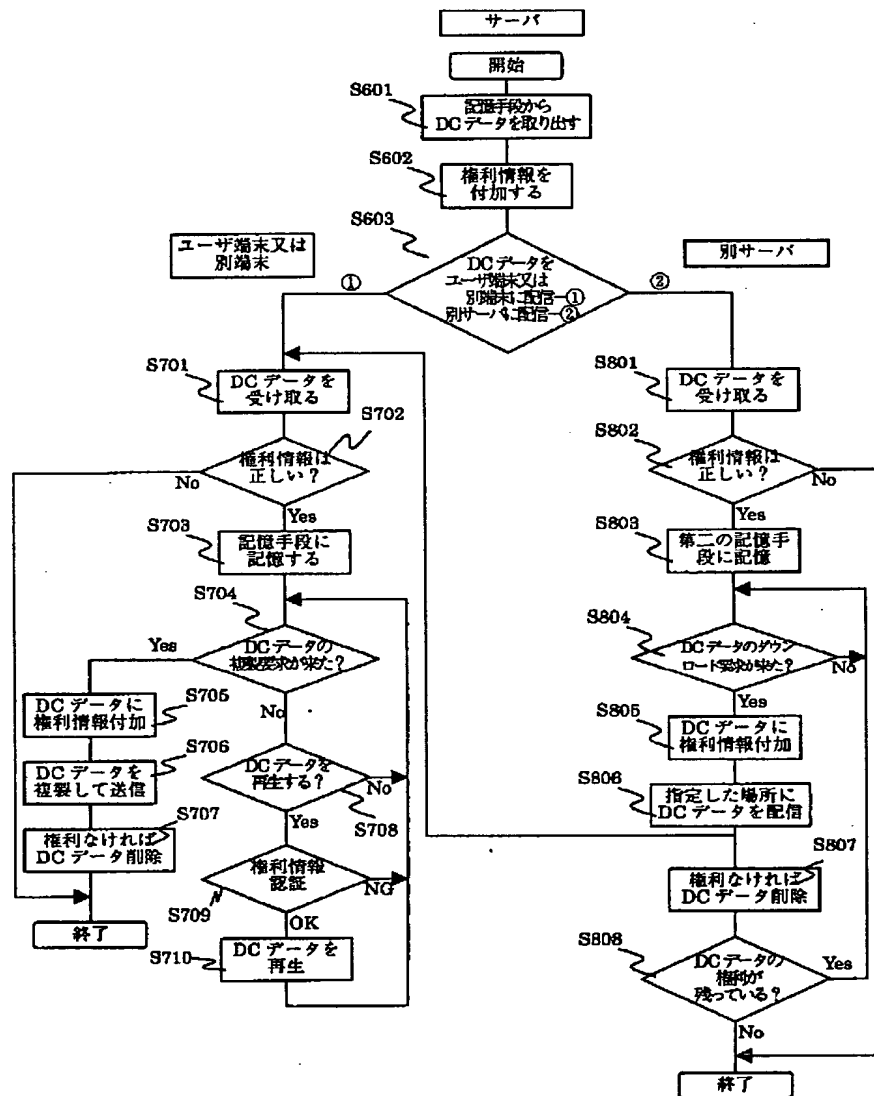


図15 別サーバの処理手段(権利情報付)

【図16】



※DCデータ：デジタルコンテンツデータ

図16